

WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM

A
GIBITECA







WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM

CÍRCULO DO LIVRO

ESCOTEIROS EM AÇÃO





MEDINDO COM OS OLHOS

Você sabe por que as distâncias parecem menores no campo do que na cidade? Porque, à luz natural e viva, onde não existe a sombra das casas e a fumaça não turva o ar, os objetos parecem mais claros e mais próximos. Outros dados que você deve ter presente para julgar com suficiente aproximação uma distância: uma casa parece estar a uma distância maior (do que na realidade esteja) se estiver além de um vale; parecerá estar à distância em que realmente se encon-

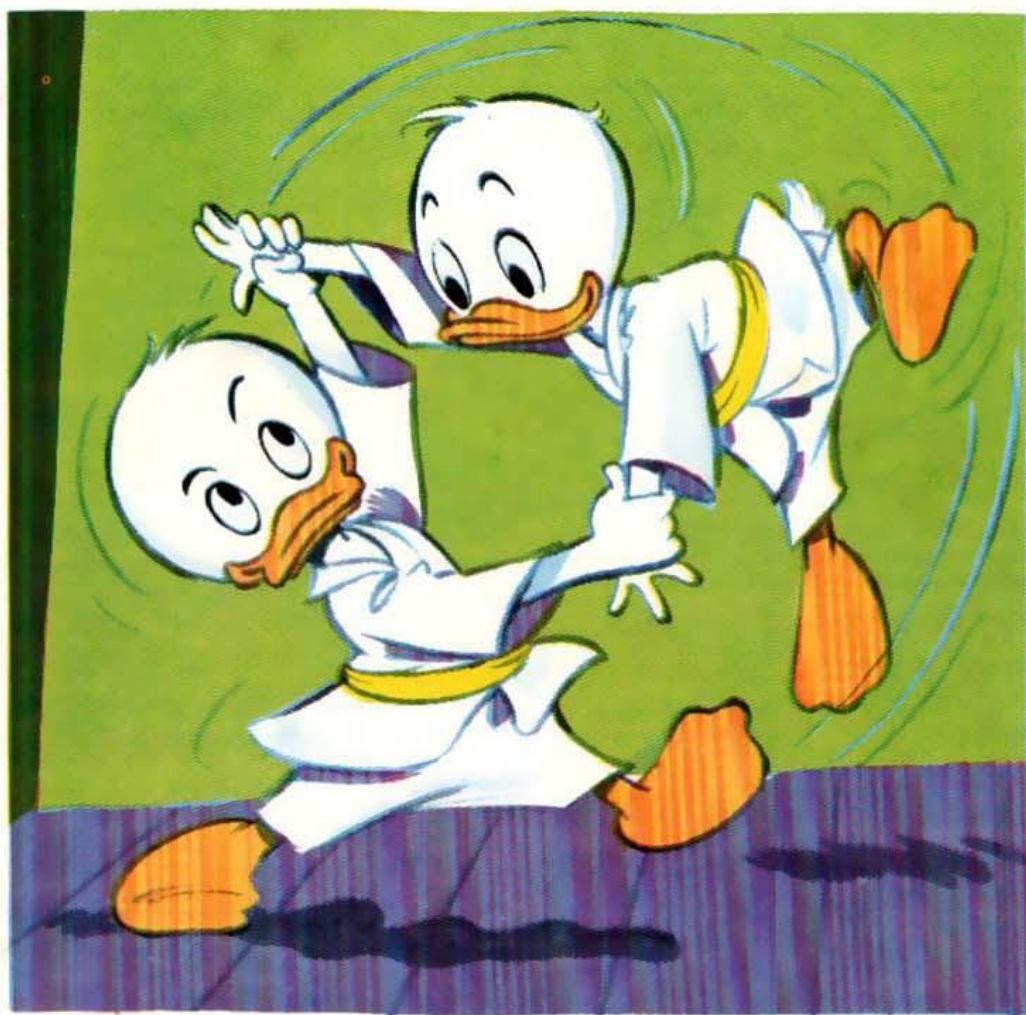
tra se tiver como fundo a mesma cor.

Para você aprender a calcular com exatidão as distâncias, comece a notar os objetos bem próximos e controle a exatidão de suas observações. Tenha em conta estes dados: a 50 metros de distância vêem-se os olhos e a boca de uma pessoa; a 200 metros os botões de um uniforme; a 400 percebe-se o movimento das pernas; a 500 a cor de uma farda. Tem alguma dúvida? Então, faça uma experiência pessoal... ver para crer!

O JUDÔ E SEUS GRAUS

Para quem não saiba, o judô é essencialmente uma luta de defesa. Inscrever-se num curso não é difícil (em todas as grandes cidades você encontrará pelo menos uma escola); menos fácil é aprender. São necessários pelo menos quatro anos de intensa aplicação para galgar os seis graus que distinguem o aluno, que é chamado **kyu**, do mestre, a quem se

chama **dan**. Nós dissemos "graus", mas poderíamos dizer "faixas": são, na realidade, as faixas usadas na cintura que diferenciam os vários graus de aprendizado. Ei-los: faixa branca para o aluno do primeiro grau, amarela para o segundo, laranja para o terceiro, verde para o quarto, rosa (azul) para o quinto, marrom para o sexto. Já os mestres usam faixa preta.



TODOS OS MESES NA MÃO

O mês de maio tem 30 ou 31 dias? Para responder isso com rapidez, use um método muito antigo e eficiente.

Feche suas mãos e observe onde os dedos começam. Os ossos formam saliências e espaços. Para cada saliência, conte um mês de 31 dias. Para cada espaço, conte um mês de 30 dias. Comece contando a partir do punho esquerdo, como na ilustração abaixo.

Saliência do dedo mínimo: janeiro, 31 dias.

Espaço: fevereiro, 28.

Dedo anular: março, 31.

Espaço: abril, 30.

Dedo médio: maio, 31.

Espaço: junho, 30.

Dedo indicador: julho, 31.

Agora, a mão direita.

Saliência do dedo indicador: agosto, 31 dias.

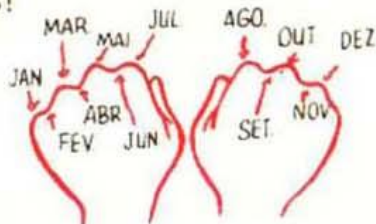
Espaço: setembro, 30.

Dedo médio: outubro, 31.

Espaço: novembro, 30.

Dedo anular: dezembro, 31.

E pronto! Agora, você já tem o ano todo em suas mãos!



UM JARDINZINHO SUSPENSO

Para fazer este jardim, você só vai precisar de algumas sementes, um prego, um pedaço de barbante e uma esponja de furos bem largos, do tipo que é usado para limpeza.

Molhe bem a esponja. Em cada um dos furos, coloque sementes de algumas plantas, tais como feijão, alpiste etc.

Depois, amarre o barbante na esponja e pendure com um prego perto de uma janela, para que ela receba bastante sol.

Não se esqueça de regá-la todos os dias. Em uma ou duas semanas, ela estará brotando por todos os lados.

ESCOVA E CARINHO

Se é você mesmo o "eleito" da família para dar banho em seu cachorro, use o método "escova e carinho". Antes de mais nada, ponha-lhe uma focinheira e uma coleira, leve-o até o banheiro e feche a porta. A seguir, convença o seu cachorro, com boas maneiras, a entrar na banheira (no fundo da qual você já terá estendido um tapete de espuma

to lhe vai passando um sabão neutro ou xampu. Tome então de uma escova não muito mole nem muito dura e escove seu amigo com a espuma, da cauda até o focinho. Ensaboe-o bem e lave-o com movimentos rápidos e leves. Os olhos e as orelhas são os pontos mais delicados: cuidado para que não entre água ou sabão. Para essa limpeza vo-



de "náilon" para evitar que o animal escorregue). Vá jogando a água morna devagarinho sobre ele. Tranqüilize-o sempre com a voz e com afagos enquan-

cê deve pedir a ajuda de um veterinário ou de alguém com prática. Enxágüe bem o simpático banhista com água abundante e tépida. Passe então a

mão pelo seu pêlo de modo a tirar toda a água possível. Espere alguns segundos e logo o seu cão começará a sacudir o corpo. Pegue então um pano felpudo (do seu cachorro!) e... mãos à obra: enxugue-o rapidamente, faça-o

brincar, saltar, mover-se. Mas não deixe que ele saia correndo pela casa, antes de estar bem seco. Ao terminar, você estará um pouquinho cansado. Em compensação, seu cachorro estará bem contente, saltitante, reluzente e... limpo!

ABACAXI, COCO E FIGOS-DA-ÍNDIA

Você não se atrapalha todo quando tem que descascar frutas espinhosas como o abacaxi e o fi-

go-da-índia? Ou de casca dura como o coco? Parece uma tarefa difícil. Exemplo disso é aquela expressão

ESCOLHA O SEU ALGARISMO

Você quer controlar as suas finanças e, ao mesmo tempo, manter em segredo os seus cálculos? Pois então faça as contas com algarismos... hindus! Ou, se preferir, chineses... Em outras palavras: substitua, nos seus cálculos, os algarismos modernos pelos algarismos correspondentes usados pelos povos da antiguidade. E... mantenha a tabela em segredo!



EGÍPCIOS

BABILÔNIOS

ROMANOS

CHINESES

HINDUS

MAIAS

ALGARISMOS
MODERNOS

nhos". Pegue uma chave de fenda e um martelo e faça um furo num dos "olhos" do coco. Despeje o suco numa vasilha e depois quebre a casca, atirando o coco ao chão. Lave os pedaços antes de comer.

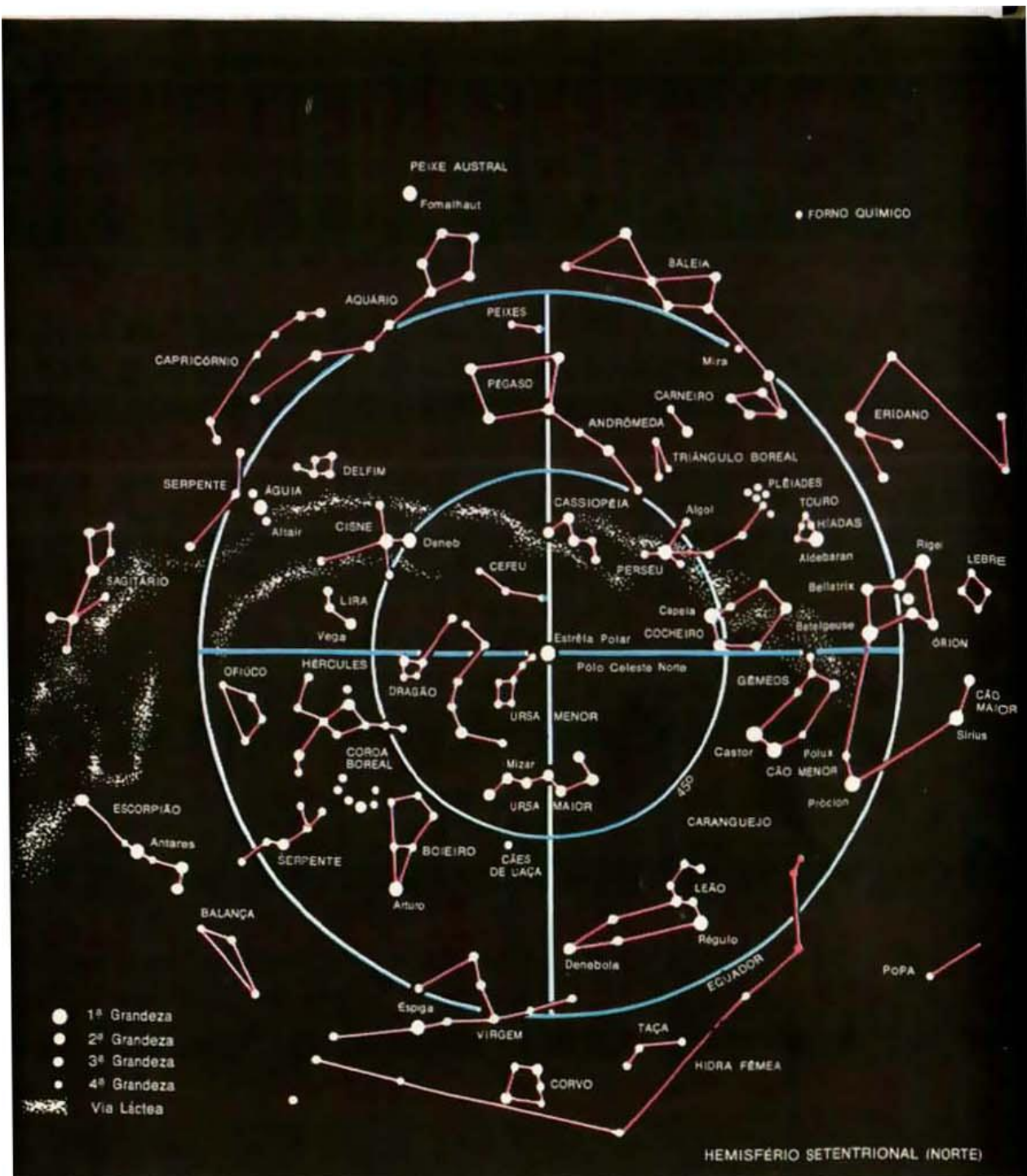
Abacaxi

Envolva sua mão em um pano e segure o abacaxi pelas folhas. Para facilitar, pegue, com a outra mão, uma faca grande, e parta a fruta ao meio. Depois, finque um garfo na polpa para apoiar o pedaço e vá cortando a casca, no sentido vertical.

E tome cuidado!

Procure na parte superior da fruta os três "olhi-

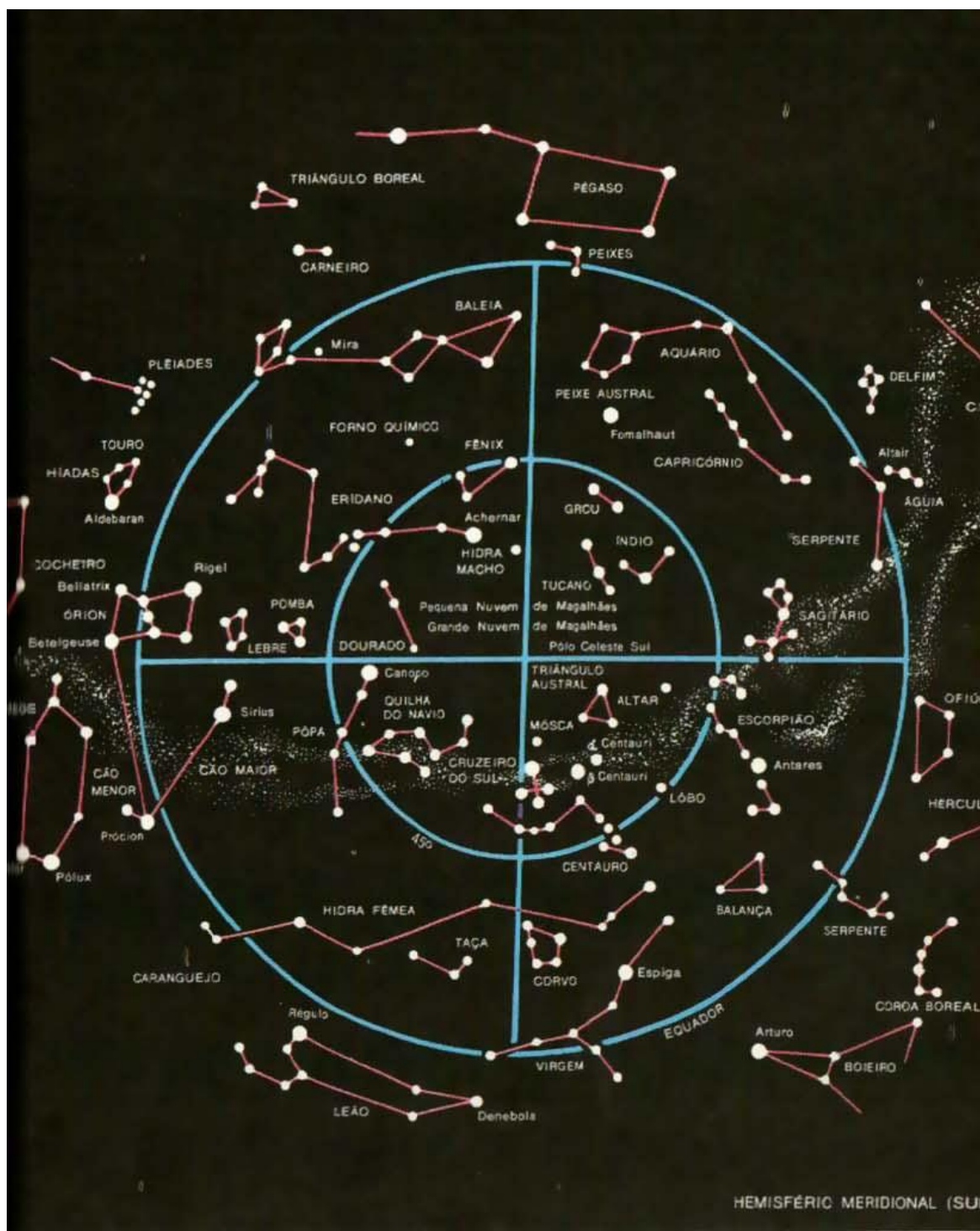




AS FAMÍLIAS DO CÉU

São as constelações aqueles agrupamentos de estrelas que sempre guiaram nômades e navegantes quando perdidos. Enumerá-las todas seria

impossível. Vamos citar apenas as principais do nosso hemisfério, o Hemisfério Sul. Ei-las: Cão Maior, Navio, Cruzeiro do Sul, Tucano, Peixe Austral etc. São constelações também os doze signos do Zodíaco, aqueles que apare-



cem nos horóscopos: Carneiro, Touro, Gêmeos, Caranguejo, Leão, Virgem, Balança, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes. Estas são chamadas constelações zodiacais, porque se situam no Zodíaco, faixa que acompa-

nha o equador celeste. As do sul são denominadas **austrais**, e as do norte **boreais**. Aprendam a reconhecer as constelações com o auxílio de um mapa astronômico e procurem visitar um **planetário** na primeira oportunidade.

ESTRELAS CADENTES

Na verdade, as estrelas cadentes não são estrelas. Elas são pequenas partículas minerais que viajam pelo espaço.

Quando uma dessas partículas entra na atmosfera da Terra, o choque faz com que essa partícula se torne incandescente. Assim, ela dá a impressão de ser uma estrela que está caindo!

As estrelas cadentes, também chamadas **meteoros**, podem ter diversos tamanhos e diferentes origens. Algumas delas, por

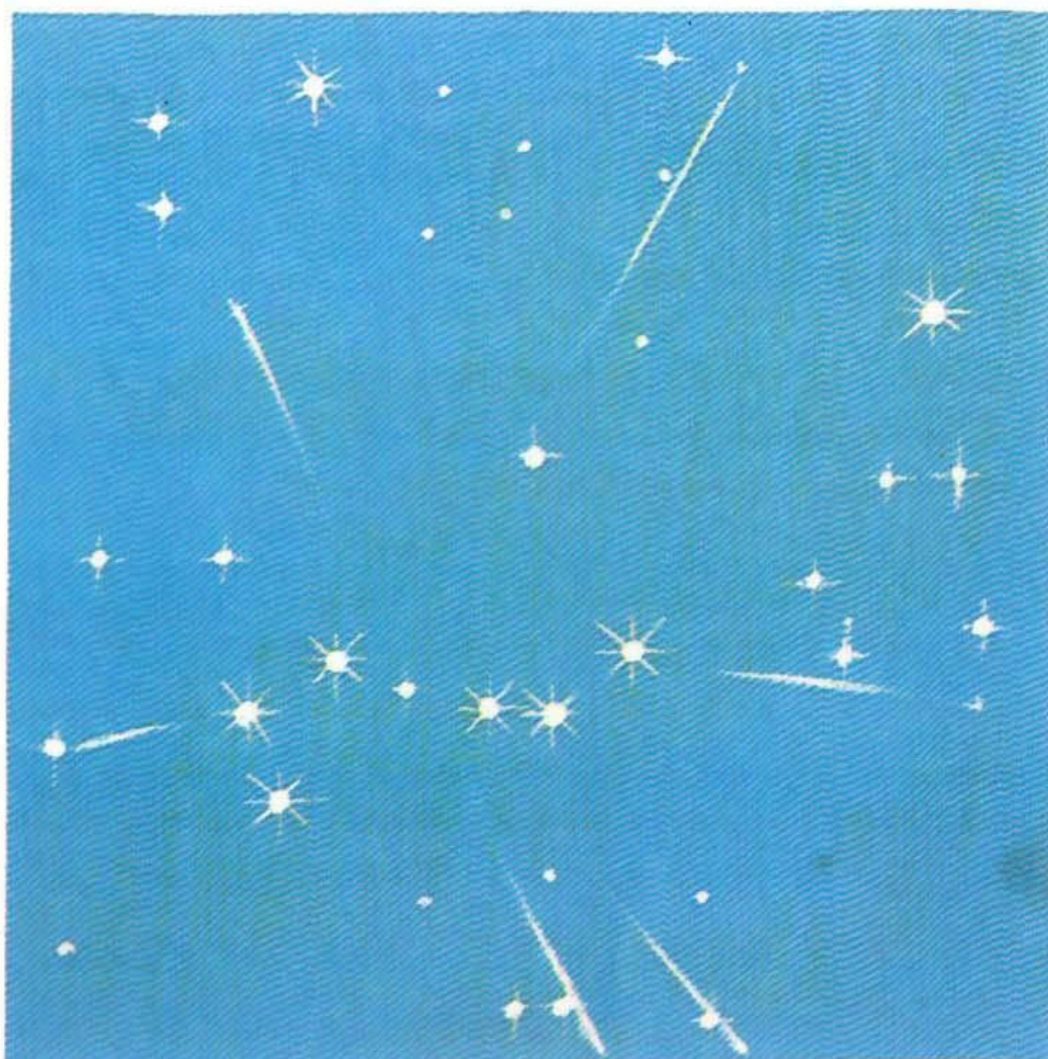
exemplo, originam-se de cometas que periodicamente se aproximam do nosso planeta.

Enquanto gira em torno do Sol, a Terra pode atravessar vastas nuvens de meteoros. Nessas ocasiões, ocorrem verdadeiras chuvas de estrelas cadentes. Esse fenômeno pode ser melhor apreciado em noites escuras, de lua cheia e sem nuvens. O horário ideal é entre meia-noite e o nascer do sol.

Estas são as melhores épocas para se observar estrelas cadentes: de 1.º a 4 de janeiro (quando podem ser vistos até 40 meteoros por hora), de 19 a 23 de abril (até 10 meteoros



Quando ocorrem chuvas de meteoros, as faixas luminosas parecem estar saindo de um mesmo ponto do céu.



por hora), de 1.º a 6 de maio (cerca de 20 meteoros por hora), de 10 a 14 de agosto (aproximadamente, 50 meteoros por hora), por volta de 9 de outubro (nos anos de 1933 e 1946, puderam ser observados até 20.000 meteoros), de 18 a 23 de outubro (cerca de 25 meteoros por hora, sendo que essas chuvas de estrelas podem prosseguir até

o dia 31), de 14 a 18 de novembro (até 15 meteoros por hora) e de 10 a 13 de dezembro (cerca de 50 meteoros por hora).

Dizem que, se uma pessoa fizer um pedido quando avistar uma estrela cadente, será atendida. Você pode ficar prevenido: faça muitos pedidos, quando avistar uma chuva de estrelas cadentes!

O MÍNI-ARMARINHO

Você vai precisar de:

papel colorido
fita adesiva colorida
6 caixas de fósforos
tesoura

Coloque as caixas umas sobre as outras como mostra a ilustração. Cole papel colorido em volta das caixas, para elas ficarem



MEDINDO COM O SOL

Pode parecer impossível, mas os Escoteiros-Mirins usam a luz do sol para calcular a altura das árvores e das casas.

Na verdade, é um método simples e prático.

Você só vai precisar de um bastão (pode ser um cabo de vassoura), uma fita métrica e a luz do sol.

Primeiro, você deve medir o comprimento da sombra de uma árvore que escolher. **Multiplique** esse resultado pela altura de seu bastão.

Agora, **divida** esse produto pelo comprimento da sombra de seu próprio bastão. O resultado final será a altura aproximada da árvore.

bem presas. Depois cole na frente das caixas, que vão servir de gavetas, um papel de outra cor.

Em cada uma das gavetinhas, cole uma amostra do que você quiser guardar: pregos, alfinetes, botões e outras coisas mais.



Por exemplo: na ilustração acima, vemos o Luisinho querendo saber a altura da árvore à esquerda. A sombra da árvore mede 12 m. O bastão do Luisinho tem 1,50 m de altura. Ele multiplica e o resultado é 18 m ($12 \times 1,50 = 18$). A sombra do bastão é de 2 m. Dividindo ($18 \div 2 = 9$), Luisinho terá a altura da árvore — 9 m.



NÃO PEGUE UM COELHO PELA ORELHA

Existem muitas pessoas que têm o péssimo hábito de segurar os coelhos pela barriga, que é

muito delicada e, assim, machucam os pobres bichinhos. Já outras pessoas costumam carregá-los pelas orelhas, o que também não é aconselhável. Isso porque o coelho pode dar golpes com as patas traseiras e, se ele já for bem grande e pesado, os seus músculos da base da orelha podem se rasgar.

Entretanto, todas as pessoas que possuem criação de coelhos sabem que a única maneira correta de carregá-los é a mesma que quase todos os mamíferos usam para carregar os seus filhotes.

Eles seguram pela pele das costas e, assim, não machucam os bichinhos, nem um pouquinho...



VIVA A NATUREZA!



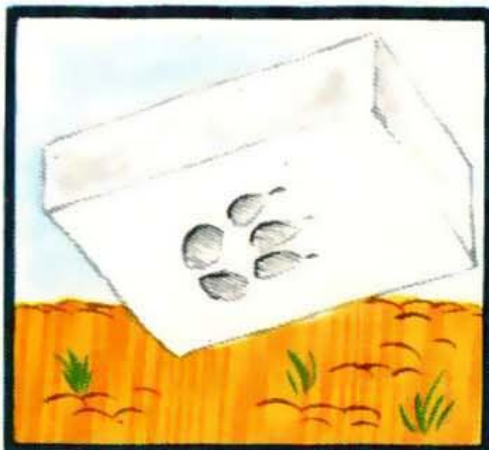
SUA FLOR, SUA ALMA

Se quiser saber como você é, diga que flores prefere. Entre as suas pétalas poderá descobrir um pedacinho oculto de sua personalidade.

Azálea	aspira a grandes realizações
Begônia	você tem o senso da amizade
Ciclâmen	você é um pouco fechado
Cravo vermelho	vivacidade
Dália	tem o senso da gratidão
Edelvais	você é sonhador
Fiordaliso	idéias claras
Gerânio	caráter simples
Gadíolo	você gosta de novidades
Hortênsia	pouco sensível
Íris	você é confiante
Jacinto	você nasceu para ser feliz
Jasmim	você é um pouco tímido
Junquilha	você é namorador
Lírio	a bondade é o seu forte
Margarida	que indecisão!
Rosa	calor humano
Verbena	você é reflexivo
Violeta	você tem uma ótima memória

PEGADAS EM CAIXA

Turma, eis uma coleção originalíssima e instrutiva: pegadas de animais! E aqui está a técnica para colhê-las. Com uma caixa sem fundo cerquem a pegada achada e derramem sobre ela, lentamente, gesso líquido, recobrimdo-a com uma camada de 2 cm de espessura. Espere pacientemente que o gesso endureça (ao menos vinte minutos), depois joguem fora o cartão e recolham o decalque. Vocês terão, assim, a pegada ao inverso; para endireitá-la repitam a mesma operação sobre o alto-relevo ou comprimam um pedaço de massinha de moldar ou barro fresco sobre o decalque, retirem, e deixem secar até endurecer. Por fim, coloquem-lhe uma etiqueta com o nome do legítimo proprietário... da pegada.



FLORES AO FORNO

Se você deseja que as flores que recolheu mantenham inalteradas as suas belíssimas cores naturais, basta seguir nossa sugestão: coloque as flores entre duas folhas de papel absorvente (branco, naturalmente), tendo o maior cuidado em estender bem e com movimentos delicados

todas as pétalas, as folhas, a haste. Coloque tudo entre dois tijolos e acomode os tijolos, folhas e flores no forno, em fogo brando. Deixe "assar" por 2 a 3 horas. Desta forma as flores estarão prontas para ser colocadas em quadinhos, calendários, marcadores de livro. E o efeito será surpreendente porque, repetimos, as flores terão conservado as suas cores. Não é uma idéia diferente?



PARA O MAR DOS SARGAÇOS

Se alguém quiser fazer um banquete de algas (e não torça o nariz, porque os cientistas já acreditam que a alga marinha representará um meio de sustento para as gerações do futuro), é só dar um pulinho até o Mar dos Sargaços. Como? Se existe mesmo o Mar dos Sargaços? Experimente perguntar às enguias que habitualmente fazem uma rápida visita a esse mar para o nascimento de seus filhotes. Ou então consulte um mapa: você verá, no Oceano Atlân-

tico, uma grande extensão de água dividida em duas zonas: uma entre as Bermudas e as Bahamas, outra mais para leste. Nesta região a água é inteiramente coberta de algas. Aí fica o Mar dos Sargaços. Pois bem, nem todos sabem que ele é navegável. Outra coisa que poucos sabem, ou imaginam: calcula-se que apenas neste mar a vegetação que ali floresce todo ano é suficiente para alimentar um continente inteiro se for colhida e adequadamente preparada.



MARUJOS A POSTOS!

Como vocês devem imaginar, a Marinha possui um vocabulário todo próprio para designar as suas inúmeras operações, instrumentos, partes do navio etc. Os marujos, assim como os Escoteiros do Mar, aprendem a conhecer direitinho todos esses nomes náuticos. Aqui estão alguns termos importantes sobre as coisas do mar. Aprenda-os, e você aproveitará melhor sua próxima viagem de barco.

PROA — parte anterior (da frente) do navio.

POPA — parte posterior (de trás) do navio.

ESTIBORDO — indica direção (do vento, por exemplo) em relação ao navio.

É o lado direito do navio para quem olha da popa para a proa. Sinônimos: **cisbordo** e **boreste**.

BOMBORDO — indica direção também. É o lado esquerdo do navio, quando olhado da popa à proa.

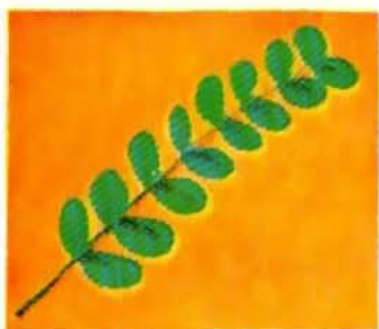
NAVEGAÇÃO DE LONGO CURSO — navegação de grandes distâncias, em alto mar.

NAVEGAÇÃO DE CABOTAGEM — quando transita junto à costa, parando em cada porto.

NAVEGAÇÃO DE TRÁFEGO NACIONAL — quando permanece em águas nacionais.

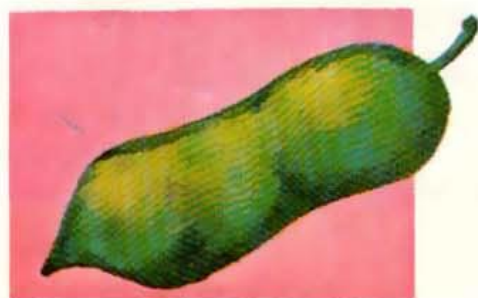
NAVEGAÇÃO COSTEIRA — quando não se afasta mais de vinte milhas da costa.





PAU-FERRO

Esta árvore tem vários nomes regionais: jucá, itu, muira-obi, imira-obi. Nativa do Brasil, pode ser encontrada inclusive nas caatingas do Nordeste. É também conhecida como pau de yuká, pois era com sua madeira que os índios tupis fabricavam suas clavas, chamadas yuká na língua tupi. Essa madeira, aliás, é bastante resistente e dura, de superfície lisa ao tato, e muito usada em construções, na marcenaria e na fabricação de postes e dormentes. O pau-ferro é excelente para a arborização das cidades. Na primavera nascem flores amarelas em meio à folhagem fina. Logo de-



pois das flores, surgem os frutos em forma de vagem, de onde saem as sementes. Durante o inverno, o tronco do pau-ferro se descasca em placas, deixando exposta a parte mais clara da madeira.



CHORÃO

O chorão ou salgueiro é uma árvore muito apreciada por sua beleza. Proveniente da Ásia, essa árvore é muito cultivada em parques, pois suas raízes subterrâneas permitem o crescimento de gramados ao seu redor. É uma planta ideal para a beira de rios e lagos, onde seu desenvolvimento é bastante rápido, e sua altura pode

alcançar 20 metros. Os ramos são longos, pendentes e flexíveis, e oscilam ao menor vento. Sua madeira é utilizada da mesma forma que o vime, na confecção de cadeiras e outros objetos. O chorão é aproveitado também como suporte natural para orquídeas. O plantio do chorão é feito por meio de estacas, como a da quaresmeira. As estacas do chorão devem ser cortadas de preferência no fim do inverno.

HORA DO LANCHE

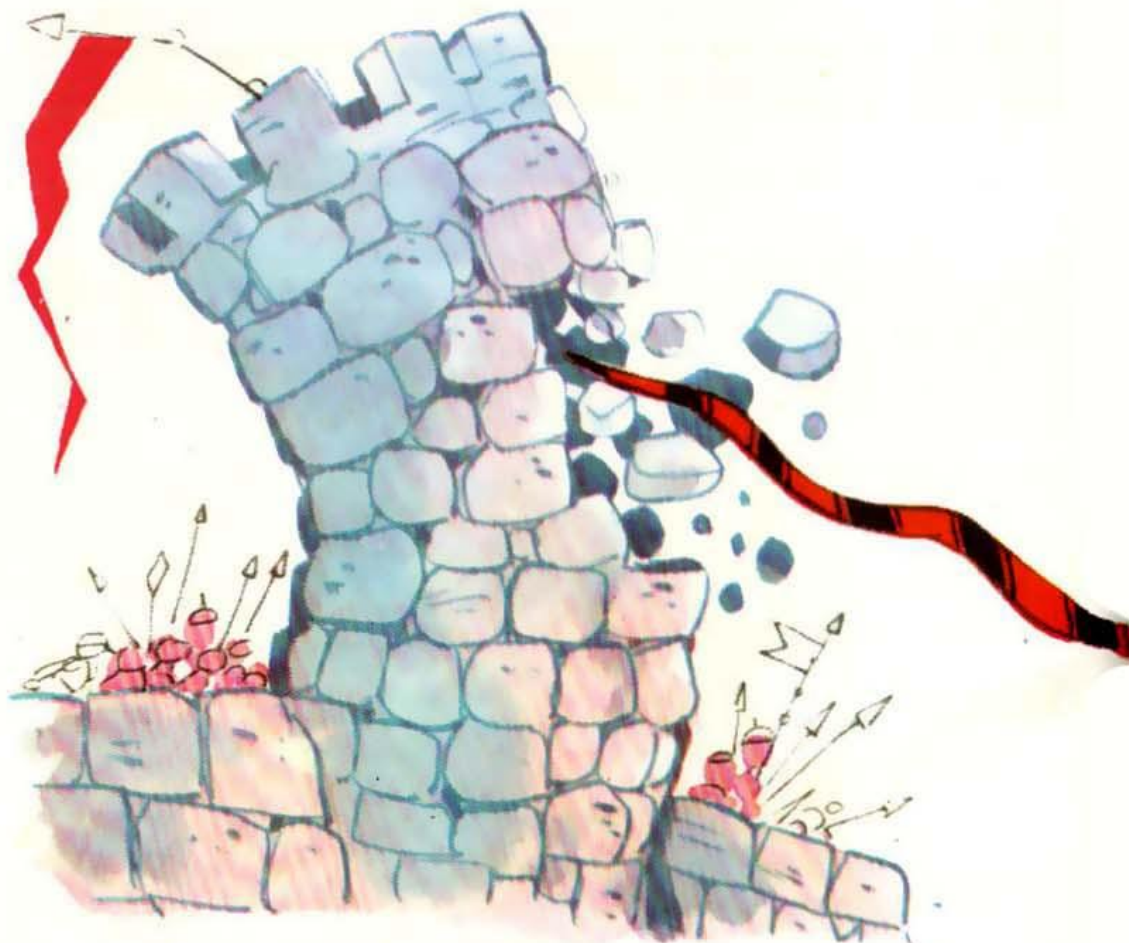


A COMIDA NA IDADE MÉDIA

Iac! — fez o Pateta — Esses cavaleiros medievais não podiam comer muito! Se engordassem na armadura, iam acabar en-

se um exemplo muito imitado.

Alguns povos, no entanto, fugiam à regra. Os francos, por exemplo, gostavam



talados ou enlatados...

No início da Idade Média, os hábitos alimentares de todos eram os mesmos dos conquistadores romanos. Foi o cristianismo que começou a mudar esses hábitos: a simplicidade da culinária dos conventos — onde a prática da jardinagem incentivava o uso de frutas e legumes nas refeições — tornou-

de imitar certos hábitos da aristocracia romana: comiam recostados em leitos ao redor de mesas decoradas com flores.

Mas, apesar dessa folga toda, suas refeições eram muito simples: gostavam muito de pimenta, vinho, mel, vinagre, caldo de carne e certas plantas aromáticas.

Nos séculos VIII e IX d.C.,

quando Carlos Magno expandiu o império dos francos, a culinária medieval desenvolveu-se bastante. Multiplicaram-se os mosteiros e a comida foi se refinando, com a introdução das massas de ovos recheadas de carne e de peixe.

Entre os séculos XI e XIII, as cruzadas permitiram aos europeus entrarem em contato com produtos do Oriente, logo incorporados à culinária ocidental: trigo sarraceno, açúcar, anis, co-

minho, canela, gengibre, noz-moscada, açafrão, cebolinha e ameixa.

A conquista desses novos ingredientes permitiu que, nos séculos XIII e XIV, progredissem a salsicharia e as técnicas de preparação de vinagre, de mostarda e de molhos especiais.

No fim da Idade Média, o prato preferido era uma espécie de caldeirada de peixe. Nessa época apareceram o limão e o arroz para acompanhar os ensopados.



POR QUE "SANDUÍCHE"?



Há muitos séculos, os camponeses da Europa comem carne, queijo dentro do pão, mas o nome **sanduíche** é atribuído ao conde de Sandwich, Sir John Montagu, um inglês que não para-

va de jogar cartas nem para comer e fazia seus criados trazerem fatias de carne no meio de um pão. Isso aconteceu no século XVIII!

Mas quem inventou sanduíche de asa de morcego

cozido em lava de vulcão foi mesmo a Maga Patalójka. O problema é que sua inven-

ção não se popularizou nem entre as bruxas. Adivinhe porquê...

SANDUÍCHE MISTO GIGANTE

Você vai precisar de:

- 1 pão francês grande conhecido também como "filão"
- 1/2 xícara de extrato de tomate
- 1/3 de xícara de queijo parmesão ralado
- 1/4 de xícara de cebola picada
- 1 colher (de chá) de sal
- 1/2 colher (de chá) de orégão
- 1/2 kg de carne moída
- 2 tomates cortados em rodela
- 1 caixa de queijo fundido

Modo de fazer:

- 1 — Divida o pão ao meio, no sentido horizontal.
 - 2 — Misture tudo, menos o tomate e o queijo fundido.
 - 3 — Espalhe a mistura sobre as duas metades do pão e leve ao forno quente por aproximadamente 20 minutos.
 - 4 — Retire do forno e cubra com as rodela de tomate e fatias de queijo fundido.
 - 5 — Leve ao forno por mais 8 minutos.
 - 6 — Para servir, corte em fatias e deixe que cada um se sirva à vontade.
- Dá para seis pessoas.

SANDUÍCHE QUENTE DE SALAME E OVOS

Você vai precisar de:

- 2 ovos ligeiramente batidos
- 1 xícara de queijo ralado (prato ou minas)
- 1 xícara de salame cortado em quadradinhos
- 4 fatias de pão de forma ligeiramente tostadas
- folhas de alface

Modo de fazer:

- 1 — Misture os ovos, o salame e o queijo.
- 2 — Cubra as fatias de pão com esta mistura.

- 3 — Leve ao forno (pré-aquecido) por 10 minutos ou até que os sanduíches estejam bem quentes.

- 4 — Para servir, coloque cada sanduíche sobre uma folha de alface.





O SORVETE DA MADAME MIN

A Madame Min nunca perde as esperanças de conquistar o Mancha Negra. Sua última tentativa foi aplicar a "Fórmula da Gamação" num sorvete de creme, o preferido de seu apaixonado. Mas o feitiço era tão forte que derretia o sorvete logo que a Min espalhava a fórmula sobre ele!

Mas não é só o Mancha



Negra que gosta de sorvete. Desde o século XVI, quando o sorvete foi inventado pelo italiano Bernardo Buontalenti, o mundo todo se apaixonou por essa delícia. Na França, a rainha Catarina de Médicis, para onde ia, carregava seus sorveteiros.

Em 1660, um sujeito chamado Procópio Coltelli abriu em Paris a primeira sorveteria do mundo. Poucos anos depois, já havia 250 vendedores de sorvete na capital francesa.

Agora, sorvete gostoso mesmo como os de hoje só apareceu depois do século XVIII, quando foram introduzidos novos ingredientes como o creme e o leite.

SORVETE DE CREME

Você vai precisar de:

- 1/3 de xícara de açúcar
- 3 colheres (de sopa) de água
- 4 gemas
- 2 colheres (de chá) de baunilha
- 1 1/2 xícara de creme de leite

Modo de fazer:

1 — Misture a água e o açúcar. Leve ao fogo e deixe levantar fervura. Marque 3 minutos e tire do fogo.

2 — Coloque as gemas e a baunilha no copo do liquidificador. Lentamente junte a calda quente batendo sempre.

3 — Na batedeira bata o creme de leite até que engrosse, ou até que, levantando a pá, o creme forme um pico.

4 — Retire a mistura do liquidificador e junte ao creme de leite batido.

5 — Coloque na bandeja do congelador e cubra com papel alumínio. Deixe no congelador durante 2 horas mais ou menos, ou até que esteja totalmente firme.

QUADRADINHOS DE CHOCOLATE

Você vai precisar de:

- 1/2 caixa de bolo de chocolate de 1/2 kg
- 1 caixinha de pudim de chocolate
- 1/2 xícara de chocolate meio amargo picado
- 1/2 xícara de castanha de caju tostada e picada (já existe pronta em vidros)

Modo de fazer:

- 1 — Prepare o pudim de chocolate seguindo as instruções contidas na caixa.
- 2 — Acrescente o pó da caixa do bolo de chocolate ao pudim



quente e misture bem.

- 3 — Coloque numa assadeira untada de uns 32 cm x 22 cm.
- 4 — Salpique a massa com o chocolate picado e a castanha de caju.
- 5 — Asse em forno moderado por 20 ou 25 minutos.
- 6 — Deixe esfriar e corte em quadradinhos.

BOLO DE BANANA E CASTANHA DE CAJU

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de farinha de trigo
- 1 1/2 xícara de açúcar
- 1 colher (de chá) de fermento em pó
- 1/2 colher (de chá) de sal
- 1/2 colher (de chá) de bicarbonato de sódio
- 1 colher (de chá) de baunilha
- 1/2 xícara de manteiga ou margarina
- 1/3 de xícara de leite azedo
- 2 bananas-prata maduras, cortadas em rodelas
- 2 ovos
- 1/2 xícara de castanha de caju tostada e picada (já existe pronta em vidros)

Modo de fazer:

- 1 — Unte bem uma assadeira de uns 32 cm x 22 cm.
- 2 — Misture todos os ingredientes numa vasilha grande, menos a castanha de caju.
- 3 — Bata essa mistura na batedeira, em velocidade moderada, para misturar bem a massa.
- 4 — Aumente a velocidade da batedeira e bata por mais 3 minutos, raspando de vez em quando o fundo e os lados da vasilha.
- 5 — Despeje a massa na forma preparada, isto é untada, e espalhe bem.
- 6 — Asse em forno moderado por 30 minutos. Deixe esfriar por 10 minutos e pode retirar da assadeira.

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



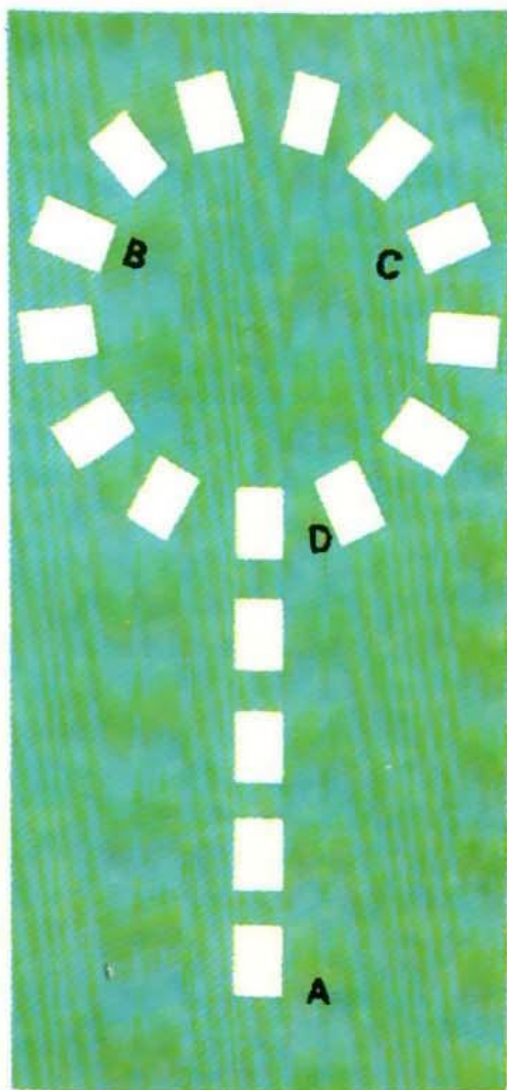


A FLOR INDISCRETA

Desenhe uma flor, como mostra a ilustração, utilizando 17 cartas de quaisquer naipes ou números, de um baralho.

Convide um dos espectadores a pensar um número superior a 5. Depois, enquanto você vira de costas, peça para que ele (ou ela) conte quantas cartas equivalem ao

número pensado, partindo da primeira carta situada embaixo (letra A, na ilustração) e seguindo pela esquerda após ter chegado à altura da corola. Se escolheu o número 9, vai chegar à letra B. Peça, então, que siga para trás contando de novo a partir da carta escolhida um número de cartas igual ao número pensado, **mas sem descer ao longo do caule, desta vez.** Agora, peça que ele olhe bem a carta em que parou (carta C) — você ainda está de costas

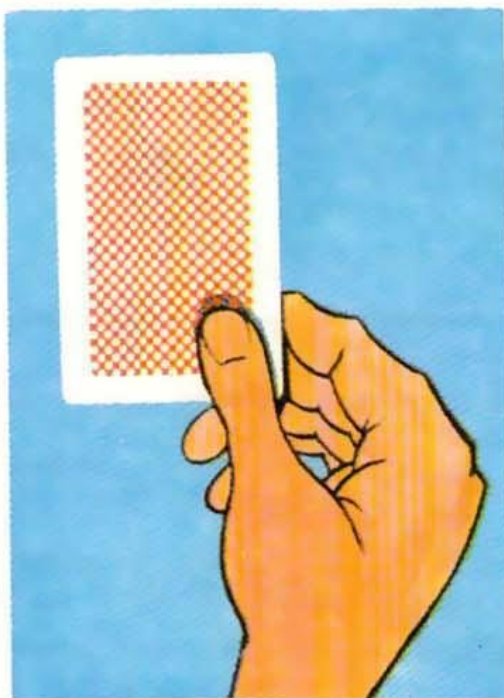


INVISÍVEL, MAS ... PALPÁVEL!

P peça que alguém lhe dê uma carta escolhida ao acaso e pegue-a entre os dedos, exatamente como indicado abaixo. Apóie disfarçadamente a unha do seu dedo indicador sobre a face dessa carta. Você vai deixar uma pequena marca cavada, mas que não dê na vista. Com o baralho devidamente misturado, você retoma as cartas, uma a uma, até tirar aquela que você procura... Para facilitar a coisa — e dar ao mesmo tempo a impressão de complicá-la — procure a carta segurando o baralho atrás das costas. Desse jeito ninguém perceberá a apalpação que você vai fazer para achar a carta marcada.

— e que a reponha cuidadosamente em seu lugar. Isto feito, volte-se e... vire repentinamente a carta escolhida pelo participante! Impossível? Não é, não!

Qualquer que seja o número escolhido, o espectador sempre vai chegar à carta C! Se ele executar suas instruções direitinho, você vai encontrar a carta contando para a direita, a partir de D inclusive, até chegar à carta na posição C! E aí está o segredo da flor indiscreta!



CORTANDO SEM CORTAR

É claro que você sabe o que é "cortar" um baralho. Não, não é passar a tesoura nas cartas, como julgava o Pateta. É pegar a metade do monte de cartas que estava em cima e fazê-la ficar embaixo. Pois aqui está um jeito de cortar que não altera a ordem das cartas, embora o público tenha a impressão de que elas foram cuidadosamente misturadas. Olhe com atenção os desenhos abaixo. É um truque muito simples, em que você

corta sem cortar! . . .

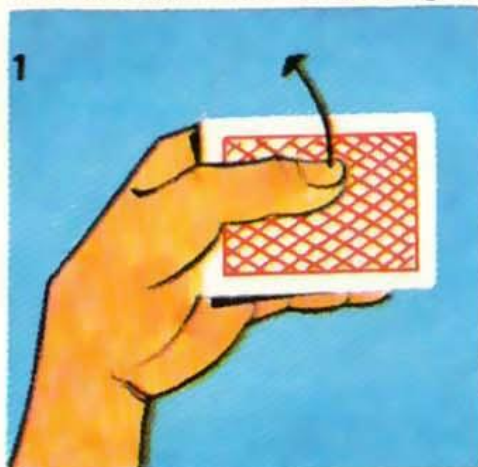
Peça a alguém para escolher uma carta e colocá-la em cima do baralho. É claro que você não vai saber que carta é essa. E agora . . . corte! Mas do jeito indicado, lógico. Para dar força ao número, assim que você fizer o corte de mentirinha, pegue o baralho com a mão esquerda e, com a direita, faça um gesto misterioso sobre o baralho enquanto pronuncia uma fórmula mágica. A primeira carta, que você vai apresentar ao público, será a escolhida pelo espectador. (Claro, não é? Pois, apesar do seu corte e recorte, as cartas continuaram na mesmíssima posição!)





AS APARIÇÕES MISTERIOSAS

Aqui está mais um truque de cartas, fácil de executar. Ao invés de mostrar repentinamente a carta retirada do baralho e dizer "é esta!", você pode fazê-la aparecer misteriosamente e o efeito pode ser ainda melhor. Este novo truque é assim: uma vez encontrada a carta em questão, retire-a sem nada dizer. Pegue



o baralho e, com as mãos atrás das costas, coloque a carta em cima do monte. Depois, pegue o baralho com a mão esquerda, como indicado na figura 1, tomando cuidado para que o polegar esteja perfeitamente livre. No momento que você decidir, deslize para cima o polegar, apoiando o indicador sobre o monte, de forma a fazer subir somente a última carta, como indica a figura n.º 1. Desse modo, todos vão ficar surpresos e ninguém vai entender como é que você fez essa "mágica" digna do Mandrake!

QUATRO VEZES QUATRO

Este número deve ser feito com quatro pessoas, distribuindo para cada uma 4 cartas — sem que você as veja. Peça a cada jogador que escolha mentalmente 1 de suas 4 cartas. Diga que lhe devolvam os 4 pequenos montes, junte-os e, agora, você já pode adivinhar as 4 cartas escolhidas. Não é formidável? É que existe um segredinho por trás disso.

Quando você retomar as cartas, mande que cada jogador devolva uma por uma, de modo que o primeiro dê uma carta, o segundo outra, o terceiro outra, e assim por

diante até obter todas as cartas de volta. Agora, você tem 16 cartas. Pegue as 4 primeiras — aquelas que estão debaixo do jogo — e vire uma a uma sobre a mesa, perguntando aos jogadores se algum deles está vendo a carta escolhida. Se um deles disser “sim”, você responde: “EU JÁ SABIA! Aqui está sua carta!”

Qual é a carta? Simples: é a que corresponde à posição do seu amigo. É a primeira, se for o amigo que está em primeiro lugar (a partir da esquerda), quem falou; a segunda, se for o segundo, e assim por diante. E o que acontece se ninguém disser nada? É simples também. Diga: “EU JÁ SABIA!” E pode ir recomeçando com o segundo maço de 4 cartas!





O COMPRADOR DE AVES

Podem brincar seis pessoas: quatro representando as aves, um candidato a comprador e um vendedor de aves. Este será o juiz, ao mesmo tempo. Para esta brincadeira é preciso que cada um conheça as vozes das diversas "aves" que vão participar: **QUÁ-QUÁ** para o pato, **COCOROCÓ** para o galo, **PIU-PIU** para o pintinho, **LOURO** (em falsete) para o papagaio, **BEM-TE-VI** para o bem-te-vi, e assim por diante.

Por sorteio, escolhe-se quem vai ser o comprador, enquanto as "aves" ficam todas juntas num lugar que

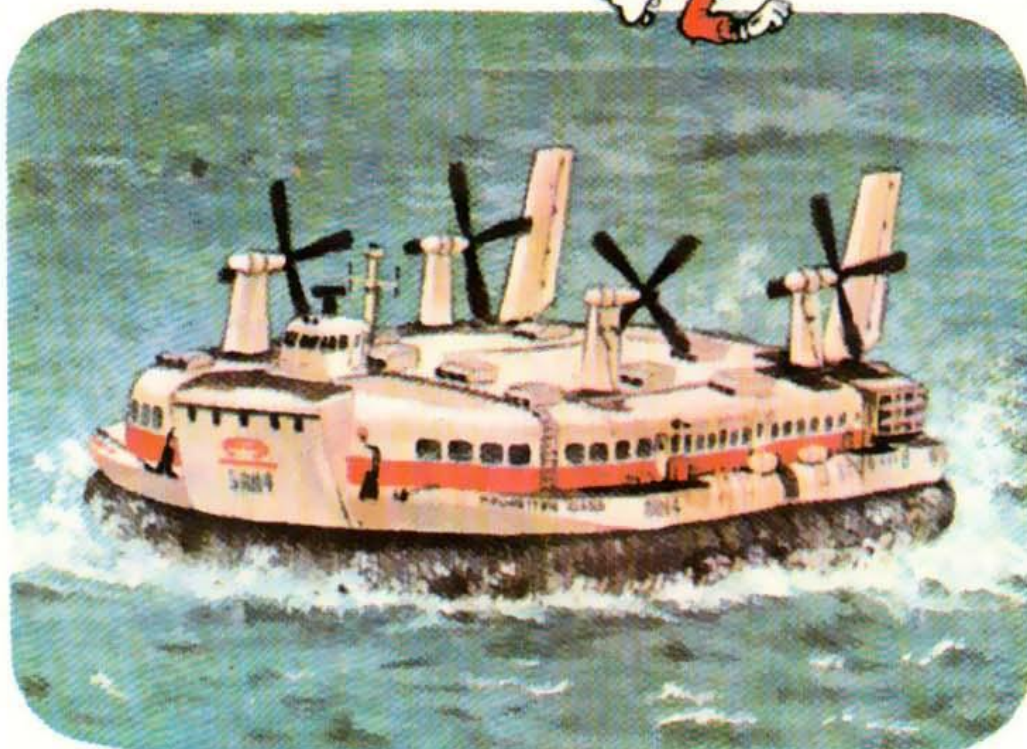
representa o viveiro: é neste local, e sem que o comprador escute, que eles escolhem a ave que cada um vai imitar. O comprador se apresenta, de costas para as "aves" e diz ao vendedor que deseja comprar uma ave: galinha, pato, papagaio etc. O vendedor chama a "ave" escolhida. Esta fica uns cinco passos atrás do comprador e imita três vezes a ave que representa. Se o comprador acertar quem é a "ave", ela volta ao viveiro e passa a fazer o papel de uma outra ave. Se ele não acertar, a "ave" sai do jogo. O último que ficar no viveiro perde o jogo.

Em seguida, o jogo recomeça. A cada nova rodada, as aves são interpretadas por diferentes participantes.

INVENTOS & INVENTORES



O AERODESLIZADOR



O que é, o que é: anda pelo ar e não é avião; anda pela água e não é barco; anda pela terra e não é carro?

É o **hovercraft**, ou **aerodeslizador**, um veículo que se eleva a uma pequena distância da superfície (da água ou terra firme) sobre a qual se locomove. Não usa rodas, não tem pneus que furem, anda suavemente em qualquer estrada (com ou sem buracos), passa pelos lugares mais rasos ou pantanosos (onde nenhum barco navegaria). Sabe por quê? É que ele tem hélices, acionadas

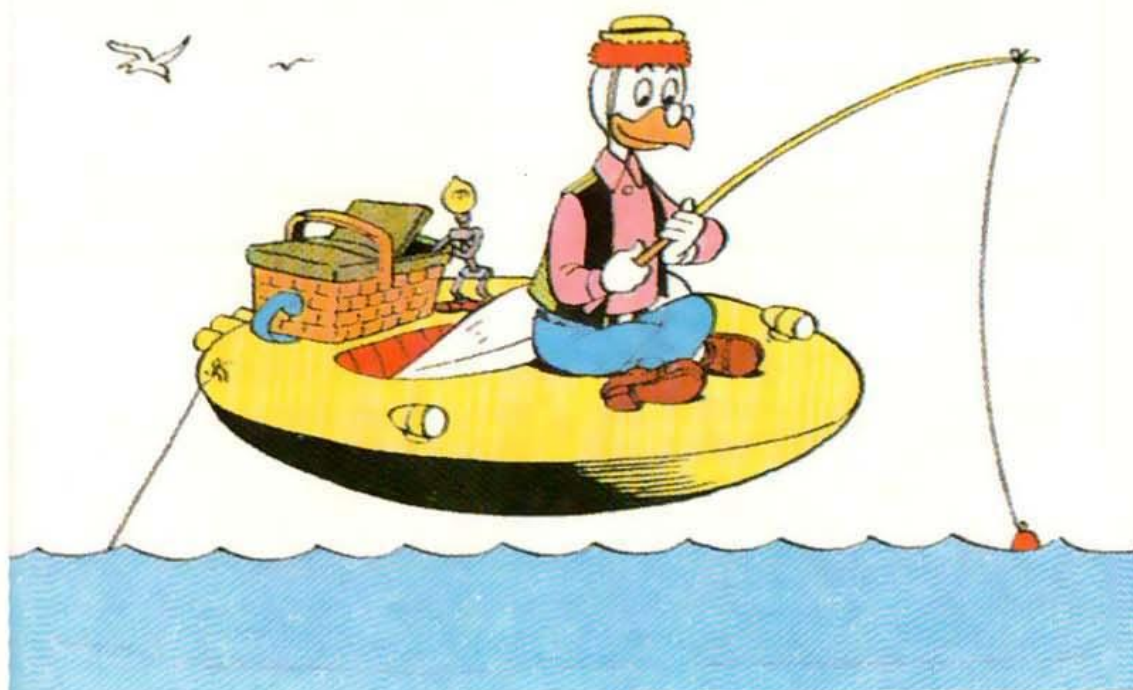
por motores, que expulsam ar, sob pressão, para baixo. Esses jatos de ar formam um verdadeiro "colchão de ar" entre a parte inferior do aparelho e o chão (ou a água). Outras hélices propulsionam o **hovercraft** horizontalmente e a direção é dada pelos lemes. Ele não precisa vencer o atrito do chão ou das águas: o único obstáculo à marcha do aerodeslizador é a resistência — mínima — do ar. Dessa forma, leva grande vantagem sobre os outros: precisa de muito menos força para se deslocar. Por

isso, seu uso vem se ampliando cada vez mais.

Já em 1716 o inventor sueco E. Swedenborg patenteou a maquete de uma máquina que possuía os princípios básicos dos **hovercrafts**. O mais elementar desses inventos era o **plenum**, que usava o vapor como elemento de sustentação. A forma de sustentação dos aerodeslizadores atuais foi pesquisada por vários grupos a partir de 1950.

O suíço Carl Weiland e o construtor de navios Christopher Sidney Cockerell chegaram juntos à concepção do **hovercraft**, através de pesquisas que visavam a reduzir a fricção da água contra o casco dos navios. Tentaram interessar várias companhias de navegação e aviação em sua teoria de que,

se a resistência da água pudesse ser diminuída, os barcos seriam mais velozes. Em vão. Só em 1957, quando Cockerell construiu um modelo reduzido, passou a haver interesse na Inglaterra em torno da invenção: os peritos do almirantado e do Ministério da Produção perceberam que se tratava de um tipo de transporte inteiramente novo. A partir daí, as pesquisas foram pagas pelo governo inglês e fundou-se a Hovercraft Development Ltd. Quem quisesse desenvolver as diversas aplicações do invento teria de pedir licença a esse órgão. Assim, o aerodeslizador tem sido experimentado para ser usado como táxi, veículo esportivo, transporte na neve, barco, balsa, iate, em **trailers**, tratores etc.



O SUBMARINO



O espanhol Narciso Monturiol idealizou o submarino com um objetivo: queria evitar o sofrimento dos mergulhadores que comprometiam a saúde para arrancar do fundo do mar uns punhados de coral. Em 28 de junho de 1859 foi lançado à água seu primeiro aparelho, o "Ictíneo". Era uma nave de duplo casco: um interior, para resistir às altas pressões das profundidades, e outro exterior, em forma de peixe, com 7 m de comprimento, 3,5 de altura e 2,5 de largura. Podia levar quatro a cinco homens, que acionavam uma hélice situada na popa, fazendo o submarino mover-se. Modificando o peso aparente, a nave podia regular a profundidade.

Em 1866 um novo "Ictíneo" era lançado. Este já era movido a vapor, produzido por uma reação química que servia também para gerar o oxigênio necessário à respiração dos tripulantes. Assim, eram possíveis mergulhos de até seis horas.

Um moderno submarino atômico pode navegar submerso semanas a fio, como o "Triton", americano, que em 1960 deu a volta ao mundo por baixo da água.

A invenção do submarino é também atribuída ao americano David Bushnello, quando lançou sua "American Turtle" ("Tartaruga Americana"). Então, como ficamos? O melhor é darmos vivas aos **dois** inventores, não é mesmo?

O OLHO DO SUBMARINO



Como vocês sabem, todo submarino que se preza possui um periscópio, que é aquele tubinho que sai para fora da água para o pessoal do submarino ver o que está acontecendo na superfície. O grande sonho do Professor Pardal é inventar o submarino sem periscópio, mas o Pateta diz que já inventou coisa melhor: o periscópio sem submarino...

A invenção do periscópio é atribuída ao russo Drzewiecki, em 1863, mas o primeiro deles foi construído pelo italiano Angelo Salmoiraghi, em 1894. O

nome **periscópio** vem do grego **periskopein**, que quer dizer "ver em volta". Consiste num tubo de aço dotado de uma combinação de lentes, prismas e espelhos que "captam" a imagem exterior e a levam até uma espécie de binóculo giratório localizado no interior do submarino. Esse tubo pode ser recolhido (ficando embutido), quando o submarino mergulha. Dessa forma, o observador pode olhar a superfície, prevenindo a tripulação sobre a aproximação de quaisquer obstáculos... ou inimigos.

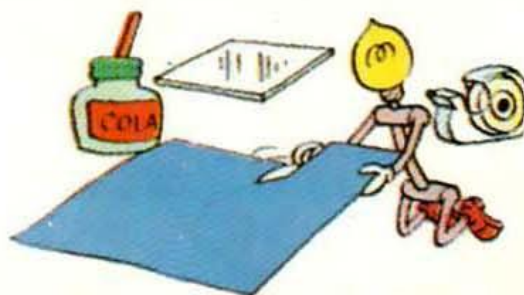
FAÇA VOCÊ MESMO – UM PERISCÓPIO



No outro dia o Lampadinha estava meio chateado, sem ter o que fazer (as lâmpadas também têm os seus momentos de curto-circuito, vocês sabem). Então o Pardal inventou nada mais nada menos que um **periscópio** de brinquedo! E o Lampadinha se divertiu às pampas. Pedimos a "receita" do periscópio ao Pardal para que você possa fazer um também. Basta seguir as instruções que estão na página ao lado, escritas pelo próprio Pardal.

OS "INGREDIENTES" NECESSÁRIOS:

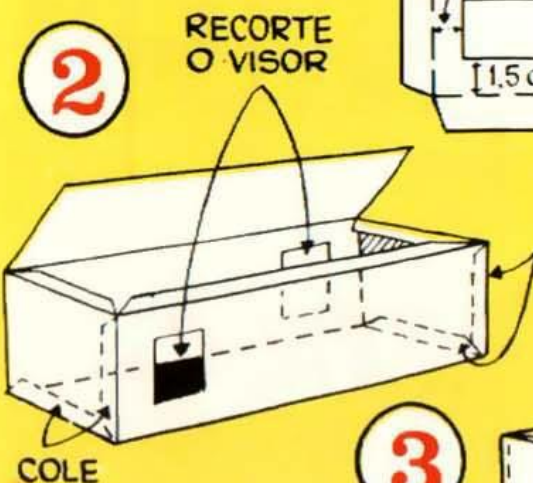
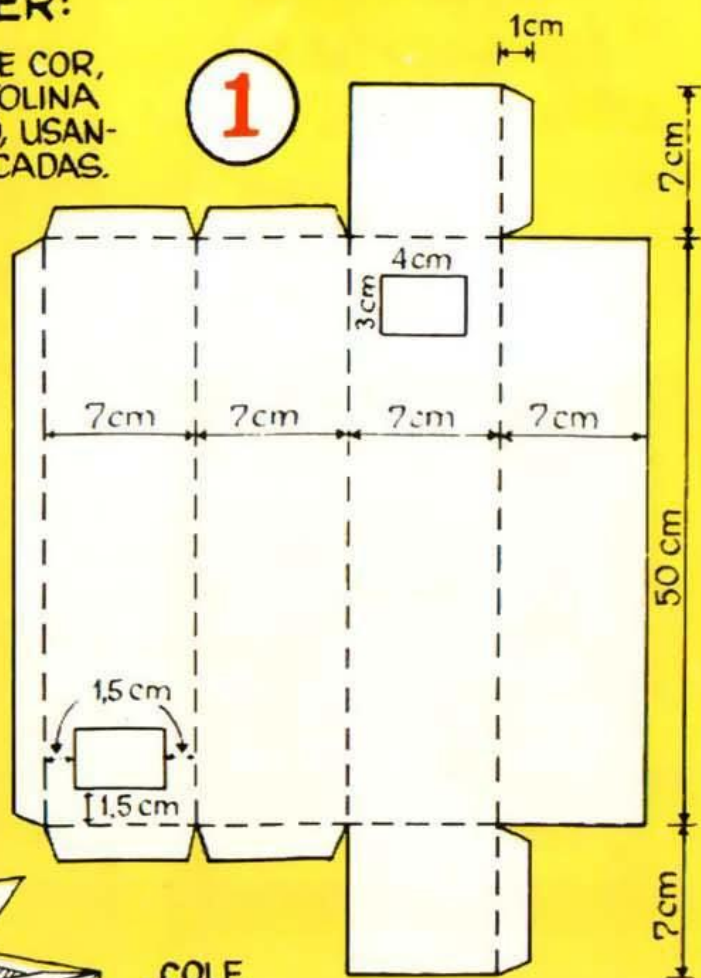
- UMA CARTOLINA PRETA DE BOA CONSISTÊNCIA
- DOIS ESPELHOS DE 6 cm X 8,5 cm
- COLA
- ESPARADRAPO



MODO DE FAZER:

1- COM UM LÁPIS DE COR, REPRODUZA NA CARTOLINA O ESQUEMA ABAIXO, USANDO AS MEDIDAS INDICADAS.

2- ORIENTANDO-SE PELO ESQUEMA, RECORTE PELAS LINHAS CHEIAS EXTERIORES E DOBRE PELAS PONTILHADAS. RECORTE TAMBÉM OS ESPAÇOS MARCADOS PARA FAZER OS VISORES.



RECORTE O VISOR

COLE

COLE ESTE LADO COM ESPARADRAPO

3- COLE COM ESPARADRAPO OS ESPELHOS NO INTERIOR DA CAIXA, COMO ESTÁ INDICADO NO DESENHO (3).

4- AGORA TERMINE DE COLAR A CAIXA E PRONTO.



ESTE LADO DO ESPELHO DEVE SER ENCAIXADO NO CANTO.

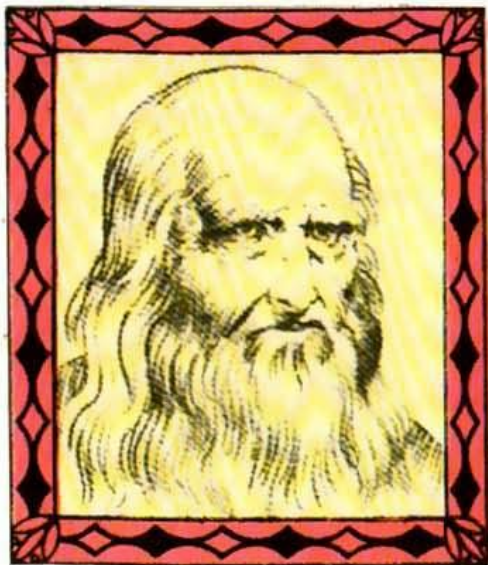
ATENÇÃO: A FRENTE DO ESPELHO DEVE FICAR VOLTADA PARA O VISOR.

P.S. Oopa! Já íamos esquecendo... O Pardal mandou avisar que este é o **único** periscópio do mundo que **não** é para ser usado dentro da água.

Mas você poderá se divertir bastante assim mesmo, olhando por cima de janelas, muros etc., sem ser visto pelos seus amigos.

"PARDAIS" DE VERDADE

LEONARDO DA VINCI



Leonardo da Vinci foi um dos mais extraordinários gênios de todos os tempos. E provavelmente ninguém foi tão versátil quanto ele. Ele foi: pintor (como ficou mais conhecido), arquiteto, urbanista, mecânico, físico, geólogo, cartógrafo, engenheiro, botânico, escultor e químico. Nas horas vagas, deu-se ao luxo de ser o precursor da aviação, da balística, óptica, acústica e hidráulica!...

A relação dos seus inventos é de fazer cair o queixo. Vejam só: escafandro, pára-quedas, helicóptero, isqueiro, canhão de canos múltiplos (espécie de metralhadora), carros de assalto (tanques), órgão a água, lira de prata (além de tudo, ele era excelente músico). E tem mais: salva-vidas, sapatos para cami-

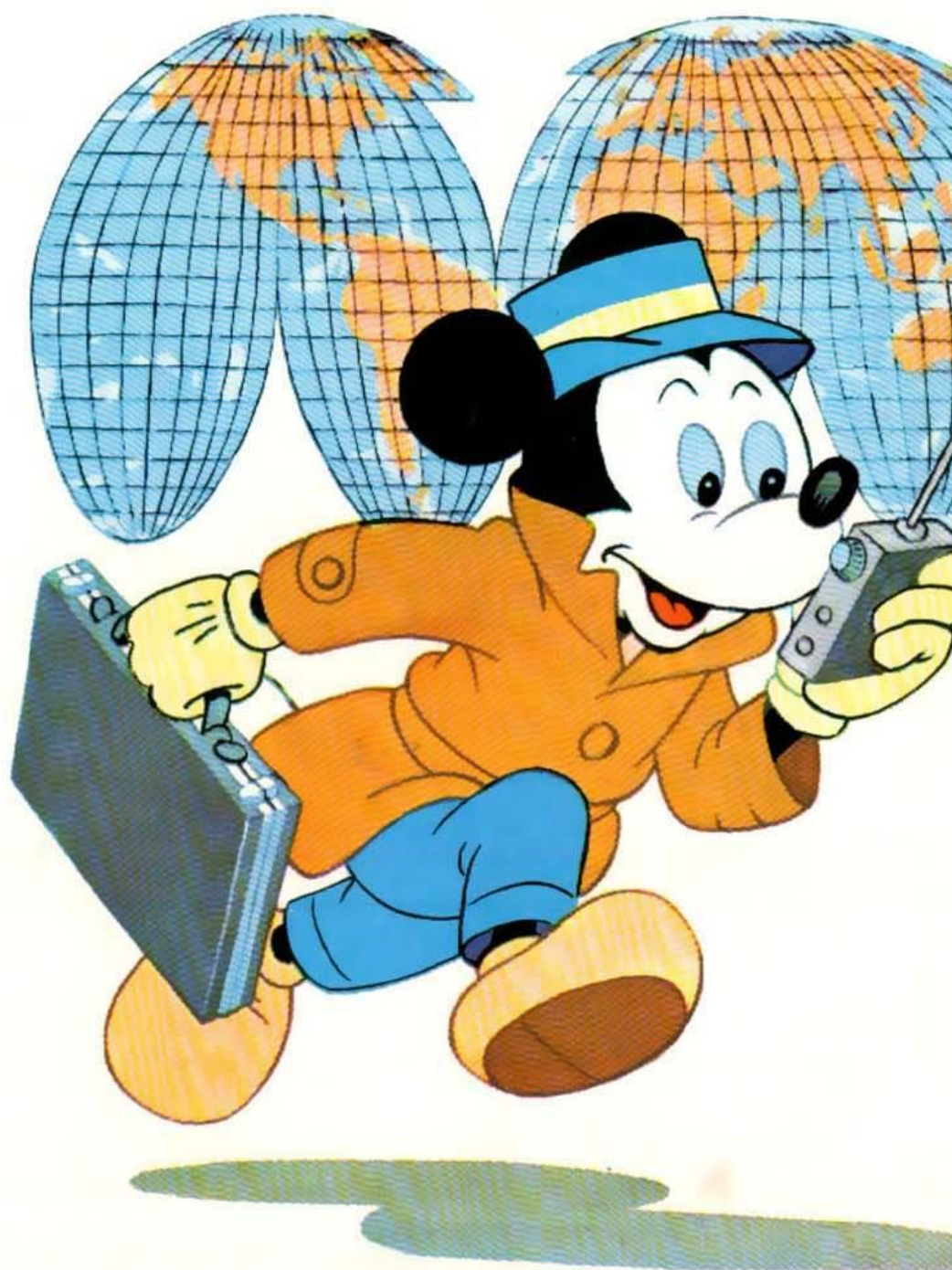
nhar sobre a água, barco movido a rodas de pás (que só seria aproveitado trezentos anos mais tarde), submarino, pontes móveis e portáteis, bombas e prensas hidráulicas, fornos, teares, escavadeiras... e tudo isto em pleno século XV!

Natural da Toscana (Itália), Leonardo foi registrado perto de Vinci, donde o seu nome. Em 1466 foi para Florença, onde viveu até 1482. Ali se iniciou na pintura, arte que cultivaria magistralmente, sendo dos mais célebres pintores do mundo até hoje.



Leonardo desenvolveu também teorias de vôo que, embora hoje se considerem rudimentares, eram avançadas demais para a época. Desenhou um equipamento de vôo humano que reproduzia a estrutura das asas dos pássaros. O projeto foi chamado "ornitóptero" ou "pássaro mecânico".

AVENTUREIROS DETETIVES & ESPIÕES

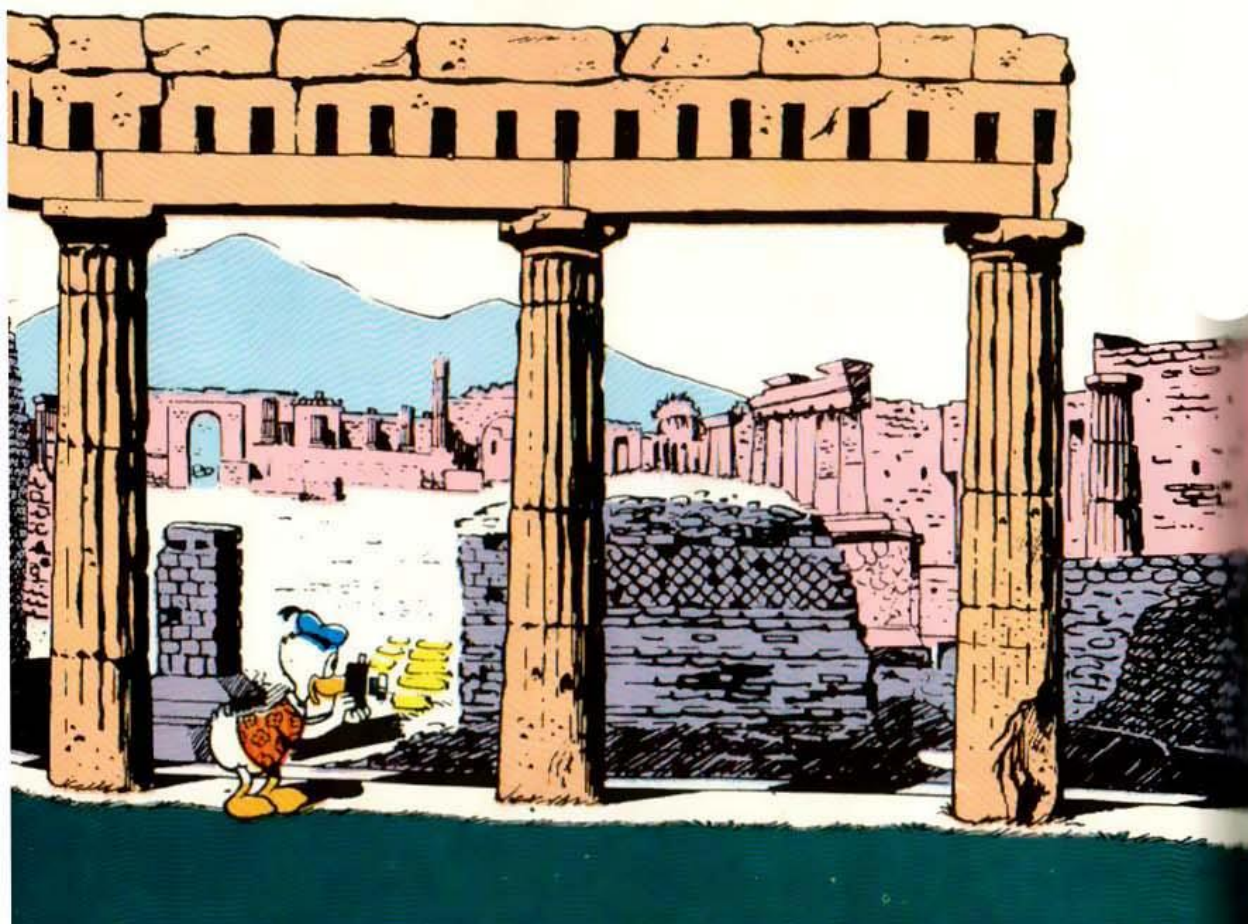


O DESAPARECIMENTO DE POMPÉIA

Pompéia era uma cidade da Itália, a 20 quilômetros de Nápoles, onde podemos ver, ainda hoje, o vulcão Vesúvio. A cidade estava em pleno florescimento: seus habitantes gozavam de uma vida luxuosa, em belas casas, em meio a objetos de arte. De repente, o vulcão Vesúvio entrou em erupção e a chuva de lava quente cobriu a cidade com uma camada de 2 metros de espessura; em seguida o vulcão lançou cinzas, que formaram outra camada de 2 metros, sobre a primeira. Os habitantes, aterrorizados, morreram sufocados

pelas cinzas ou sob os tetos das casas, que desabavam. Muitos foram atingidos pelas lavas e queimados quando tentavam fugir pela estrada.

Mil e quinhentos anos depois, ao ser construído um aqueduto, as escavações revelaram paredes de edifícios e até pinturas inteiras. Desde então tem-se escavado em Pompéia e já foram recuperados dois terços da antiga cidade. Hoje Pompéia pode ser visitada, vendo-se ali edifícios, ruas e monumentos exatamente como eram 79 anos depois do nascimento de Cristo.



A PRIMEIRA AVENTURA MARÍTIMA



Hoje em dia, fazer uma viagem por mar é uma beleza. Mas você já pensou o que era lançar-se ao mar na Antiguidade? Ou mesmo quando o Brasil foi descoberto, em 1500? Nesses tempos os oceanos — e a própria Terra — não eram bem conhecidos. Muitos achavam que a Terra era chata e que no fim dos oceanos havia um abismo sem fundo. Imagine então como eram corajosos os primeiros homens que cruzaram os mares!...

A primeira grande aventura marítima de que se tem notícia foi realizada pelos fenícios sob as ordens do faraó Necau, que viveu de 663 a 609 a.C. A

Fenícia era uma potência marítima, dominando de leste a oeste o mar Mediterrâneo.

Um dia Necau ordenou a seus marinheiros que contornassem a costa africana no rumo sul, além do Mediterrâneo. A missão durou três anos e acredita-se que foi **mesmo** cumprida. Você sabe por quê? Porque os marinheiros declararam que, navegando de leste a oeste na África meridional, viram o sol elevar-se à sua direita.

Com os conhecimentos que temos hoje, somos levados a acreditar neles. Na Antiguidade, porém, o pessoal deve ter achado que aqueles marinheiros fení-

cios tinham ficado birutas. É que naquele tempo eles não saíam do Mediterrâneo, e quem viaja dali em direção ao oeste vê sem-

pre o sol subir à sua... esquerda. Os navegadores fenícios teriam chegado, sem o saber, ao hemisfério Sul.

A ATLÂNTIDA-REALIDADE OU LENDA?

Você decerto já ouviu falar da Atlântida, o misterioso continente que um dia teria afundado no mar. Estaria situada a oeste das Colunas de Hércules (atual estreito de Gibraltar) e se estenderia através do Atlântico, de Portugal até as praias da América Central. Após o cataclisma que causou o seu desaparecimento, só teriam sobrado daquela imensa região as ilhas Canárias, os Açores e as ilhas do Cabo Verde. Seu

povo teria sido o mais adiantado da Antiguidade, tendo sido o primeiro a fabricar o bronze, além de ter grandes astrônomos.

Mas, afinal: a Atlântida existiu mesmo ou não? As dúvidas são tantas que já foram escritos mais de 2 000 livros sobre o assunto! A maioria dos pesquisadores modernos acha que tudo não passa de lenda. Acontece, porém, que a Atlântida é mencionada desde a Antiguidade — e por isso muita gente ainda



acha que ela pode ter existido mesmo. E cada um, ao longo dos séculos, tem dado a sua hipótese para explicar **como** foi que a Atlântida desapareceu. Aqui estão algumas delas:

Platão, filósofo grego da Antiguidade, conta que sacerdotes egípcios afirmavam ter a Atlântida desaparecido devido a um cometa, há 9 000 anos; o **conde de Carli** (1778) dizia que um cometa provocou um desnível na superfície dos oceanos, elevando as águas a mais de 12 km e submergindo a Atlântida. Como os sacerdotes egípcios também falavam em cometa, alguns autores deduziram que se trata do cometa de Halley, que periodicamente passa próxi-

mo da Terra; **R.M.Gattefosse** acha que foi devido a um deslocamento dos pólos terrestres; o **abade Moreux** fala de uma colisão entre o nosso planeta e um grande meteorito, ou de um desvio no eixo da Terra, causando terrível terremoto; o **astrônomo Saintignon** julga que um encontro de planetas no zênite da Atlântida provocou abalos no centro da Terra: este fenômeno teria provocado enormes terremotos que teriam levado a Atlântida a submergir.

E agora? Bem, agora você escolhe a teoria que mais lhe agrada, ou fica com a opinião dos cientistas modernos, que dizem que a Atlântida é "papo furado".



MOCINHOS E BANDIDOS,



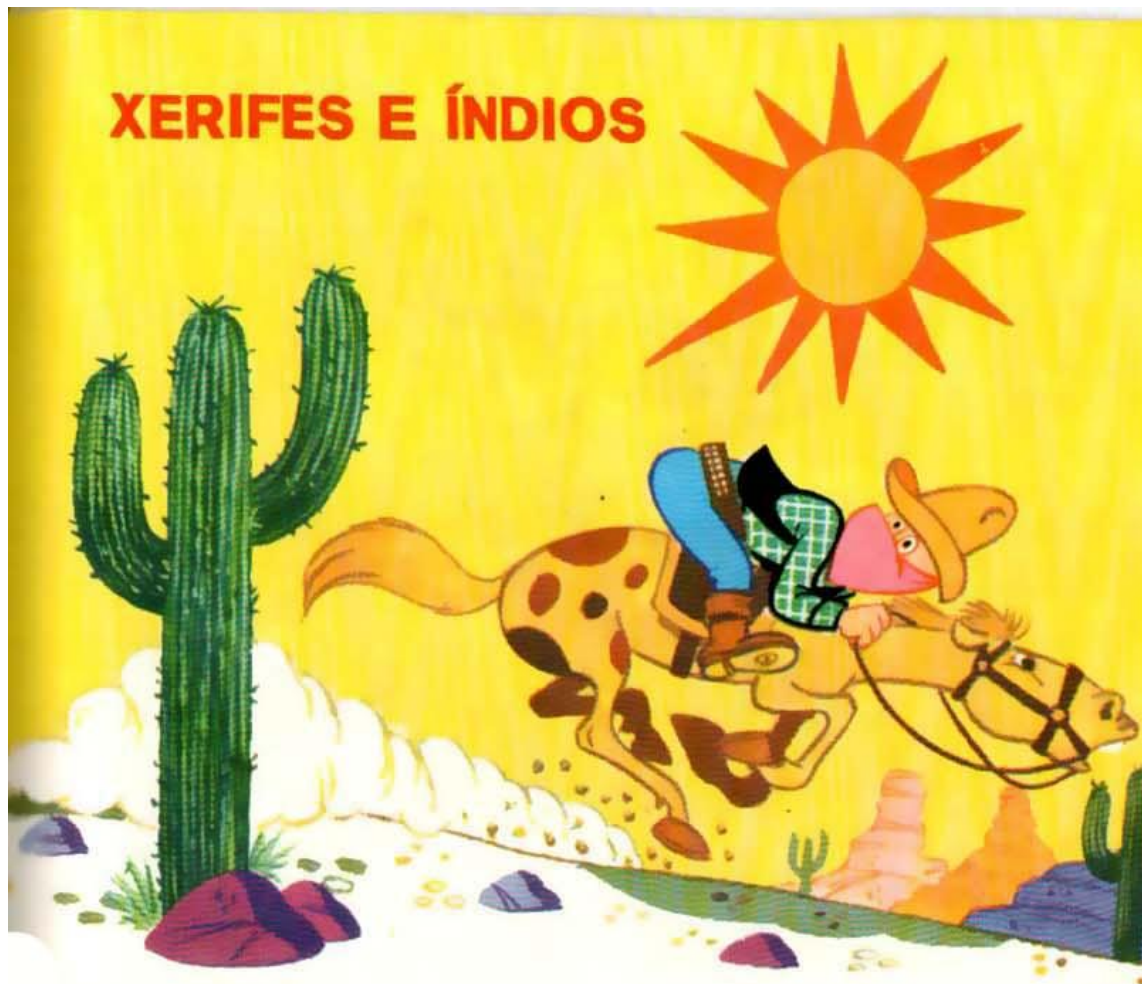
Em 1734 **Daniel Boone** começou a virar lenda ao chegar às solidões inexploradas dos montes Apalaches. Isto aconteceu no território dos Estados (que iam ficar Unidos). Depois chegaram os colonos pioneiros e em 1848 estourava a "corrida do ouro" rumo à Califórnia. Toda essa região, das Dakotas até o golfo do México, passou a ser chamada de "far-west", isto é, o "oeste distante". Dizia um refrão popular: "Não há lei a oeste de Kansas City. Não há Deus a oeste de Fort Scott".

No velho oeste a necessidade é que fazia a lei.

Billy Brooks, antigo marginal e depois xerife, provou sua "conversão" eliminando quinze malandros logo no primeiro mês de serviço; **Bill Hickok**, cuja companhia era **Calamity** (Calamidade) **Jane**, era outro xerife durão.

O mais durão de todos, porém, deve ter sido o legendário **Wyatt Earp**, que viveu de 1848 a 1929. Ele recebeu do juiz de Abilene sua primeira insígnia de xerife e a fez brilhar pela sua coragem, destreza e lealdade. Earp era tão forte quanto hábil no gatilho. Certa vez, em Dodge City, deu tremenda surra num texano de quase 100 qui-

XERIFES E ÍNDIOS



los. Participou também do tiroteio mais célebre da história do oeste. Cenário: O. K. Corral. Ali, ao lado do irmão e do também famoso **Doc Holliday**, Wyatt enfrentou o bando Clanton, uma família que comandava **trezentos** bandidos do Arizona!...

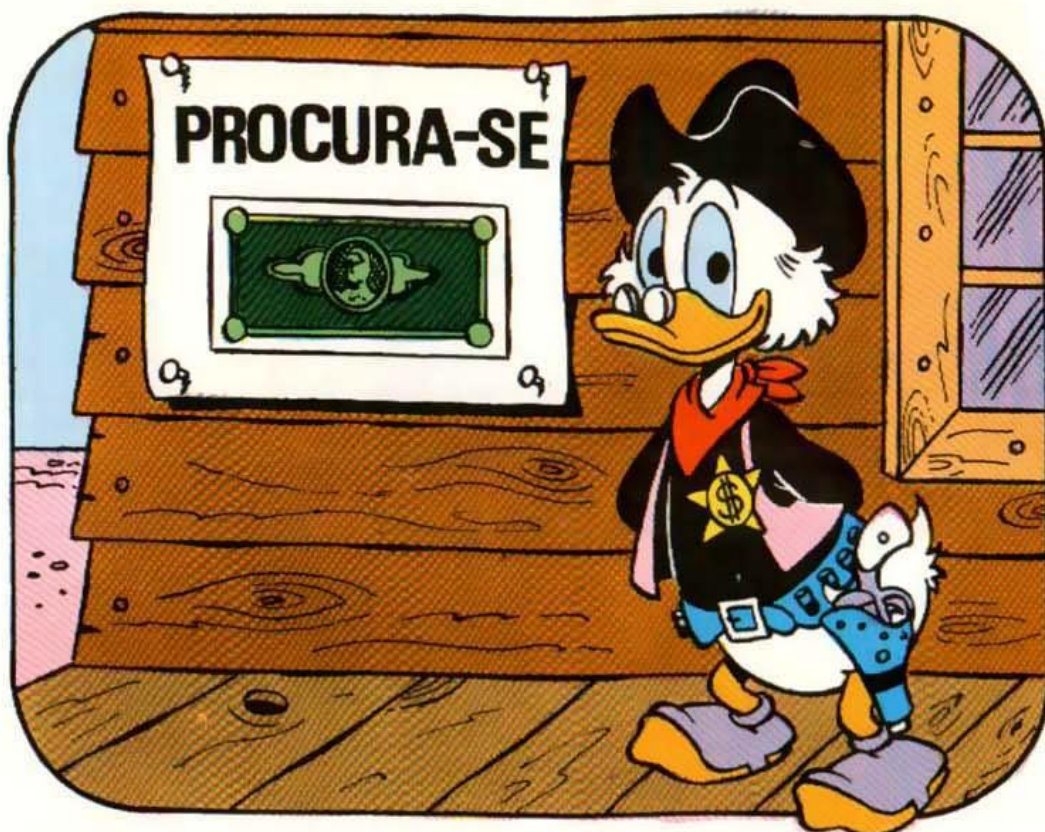
Outro xerife célebre foi **Bat Masterson**, o "almofadinha". E houve também xerifes de mau caráter como **Pat Garrett**, que fuzilou seu amigo, o célebre marginal **Billy the Kid**, pelas costas. Billy the Kid foi o maior espalha-brasa do oeste nos idos de 1870.

Havia ainda os bandoleiros gênero "Robin Hood",

que roubavam dos ricos para dar aos pobres. Os mais conhecidos foram os irmãos **Jesse e Frank James**.

Com o surgimento do cinema, confundem-se os personagens reais com os imaginários. **Buffalo Bill**, por exemplo, existiu mesmo: era o apelido do coronel Bill Cody, que interpretou sua própria vida num dos primeiros filmes do gênero. **Tom Mix**, o famoso "mocinho" do cinema, fora antes xerife e "Texas Ranger" (vigilante texano) na vida real.

E os índios? Ah, os famosos peles-vermelhas merecem um capítulo à



parte. Foram muito injustiçados, sabem? Sempre apresentados como vilões nos livros e filmes, a verdade é que eles estavam simplesmente defendendo a terra que lhes pertencia. Se havia algum invasor ou "vilão", era o próprio homem branco, essa é que é a verdade! Pouco resta, hoje, dessas grandes e nobres raças: Sioux, Cheyennes, Apaches, Comanches. O grande massacrador de índios, general Custer, com seus setecentos homens, foi por sua vez massacrado por mais de 2 000 Sioux chefiados por **Sitting Bull** (Touro Sentado).

Um dos grandes heróis peles-vermelhas foi **Jerô-**

nimo, ou Goyathlay, último chefe apache da tribo dos Chiricahuas. Revoltou-se contra os tratados injustos impostos pelos brancos e passou a atuar entre o Arizona e o México, roubando gado, sobretudo. A reserva territorial dos Chiricahuas era perto do México e nesse país Jerônimo e seus homens tinham seus esconderijos. Ficou na história a fuga que ele e seus companheiros iniciaram em 1866, perseguidos pelo general Crook e sua tropa. Livraram-se afinal dessa perseguição, mas foram então caçados, já no México, por tropas locais durante todo o verão de 1886, escapando sempre!

GRANDES AVENTUREIROS ZORRO

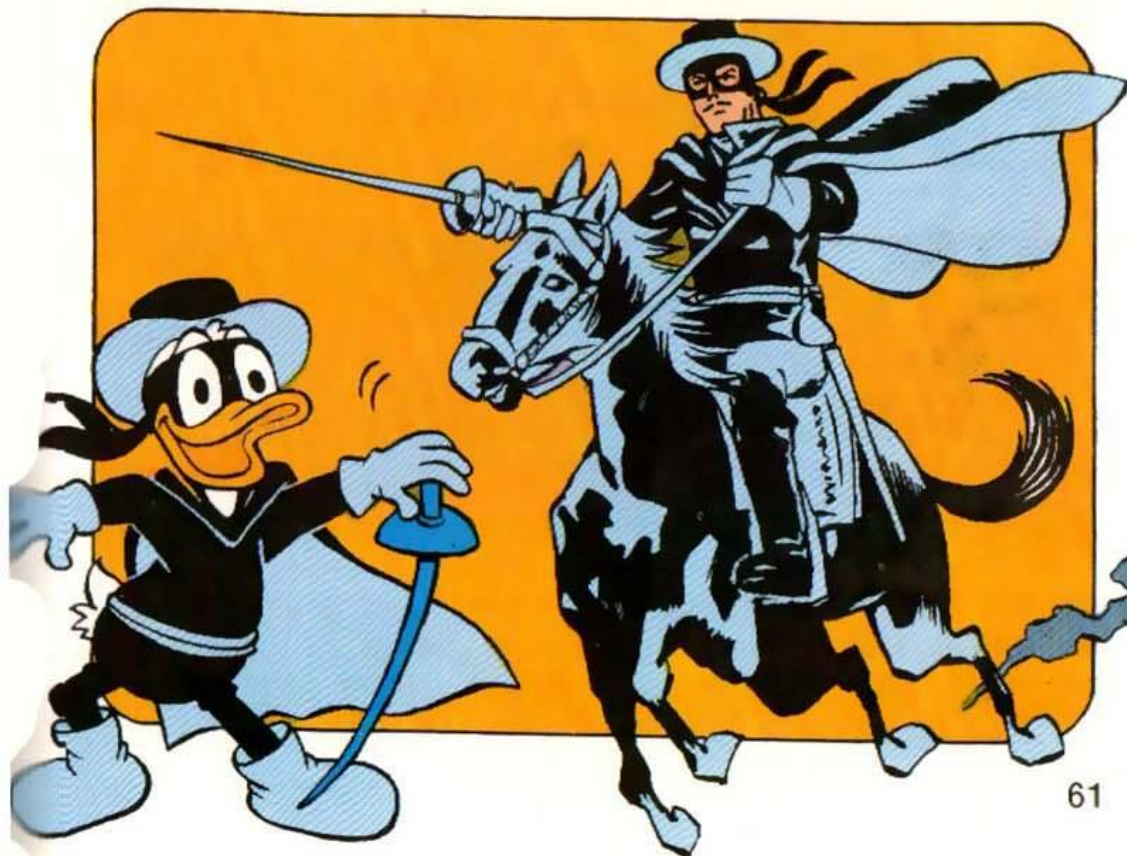
Quem não conhece o célebre **Zorro**?

Criado pelo escritor norte-americano Johnstons Mc Culley no romance "A Maldição de Capistrano", esse herói de capa e espada é hoje mundialmente conhecido. A história passa-se no tempo da Califórnia colonial, quando ela era dominada pelos espanhóis. O herói é um fidalgo, Don Diego de la Vega, que banca um intelectual tímido e medroso, mas é na verdade o grande defensor dos pobres e injustiçados, sob o disfarce de Zorro.

Uma das maiores vítimas do Zorro é o sargento Gar-

cia, um gorducho trapalhão que sempre é ludibriado pelas artimanhas do "mocinho". Toda vez que o Garcia encontra um "Z", já sabe: o Zorro esteve em ação e mais uma vez passou a perna nos tiranos que em vão tentam agarrá-lo.

Personagens bacanas como o Zorro acabam ficando imortais. Do livro ele passou para o cinema e as histórias em quadrinhos, sempre com sucesso. No cinema mudo ele teve um intérprete famoso, Douglas Fairbanks; e no sonoro, Tyrone Power, outro célebre galã. Os Estúdios Disney também adaptaram as aventuras do Zorro para o cinema e as histórias em quadrinhos.





VAMOS BRINCAR DE DETETIVE?

As impressões dos dedos deixam marcas gordurosas nos objetos tocados. Como são geralmente marcas invisíveis, a gente usa **reveladores** para tornar visíveis as impressões. Para cada tipo de superfície deve-se usar um revelador adequado.

Se você quiser brincar de detetive amador, escolha diversos objetos, como garrafas, móveis encapados com fórmica, papel

etc., e mande seus amigos tocarem, com as mãos, um objeto cada um. Depois você, pelo exame das impressões digitais, dará sua palavra de perito dizendo quem tocou qual objeto. Revelados os desenhos papilares deixados nos objetos, tire as impressões dos dedos de cada um. Compare-as com as marcas colhidas dos objetos e você identificará cada um dos autores das impressões.



SUPERFÍCIE LISA (vidro, fórmica etc.) — Pulverize **talco** com cuidado sobre o local suspeito de conter impressões. Com um

pincel "varra" o excesso de talco e pronto: surgirá a impressão de quem andou tocando nessas superfícies.



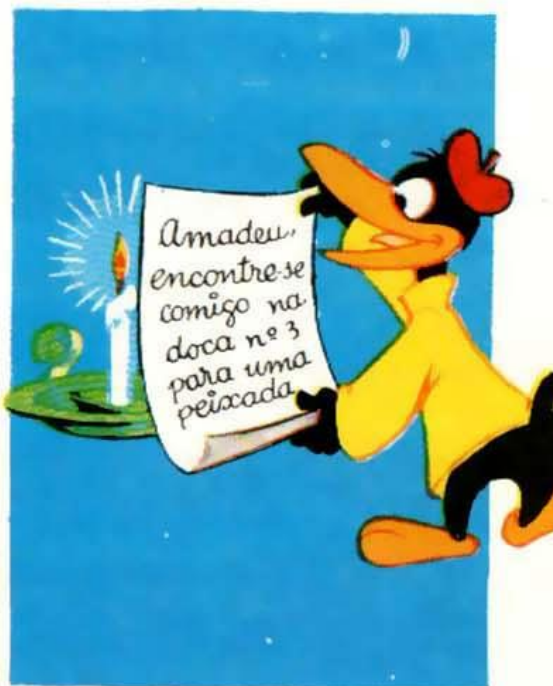
PAPÉIS (cartas, documentos etc.) — Raspe a ponta de um lápis, obtendo **pó de grafita**. Segurando o papel nos cantos, faça o pó negro "dançar" sobre a folha. Onde houver impressões, a grafita se fixará, aderindo ao papel, destacando os desenhos papilares.



CONSERVAÇÃO DE PEGADAS

— As marcas dos pés, sapatos ou pneus de carros ficam gravadas no chão pouco rígido. Levanta-se uma pegada com o

uso do **gesso** dissolvido em água até ficar quase líquido. Cerque a pegada com uma moldura de madeira, despejando dentro o gesso diluído. Quando ele endurecer, pode removê-lo do solo, pois a pegada já estará gravada. Se quiser que o molde seque rapidamente, adicione antes à solução de gesso e água um pouco de sal de cozinha.



ESCRITA INVISÍVEL — Há formas bem simples de se mandar mensagens secretas. Por exemplo, usando tinta invisível. Esprema alguns limões, obtendo um pouco de sumo. Molhe a pena no sumo e escreva a mensagem numa folha de papel branco. Para o destinatário ler a mensagem, é só aproximar o papel da chama de uma vela. O calor da chama tornará a "tinta" do limão perfeitamente visível. (Mas cuidado para não aproximar demais o papel da chama, para não queimá-lo e provocar um incêndio, tá?)

ESPIÕES FAMOSOS LEAMAS



Leamas é um espião criado pelo escritor inglês John Le Carré (pseudônimo de David John Cornwell). No livro "O Espião que Veio do Frio", Leamas vive suas aventuras na Berlim soviética, onde assiste, traumatizado, à destruição sistemática de sua rede de espionagem, quando, um após outro, caem todos os seus colegas agentes. O drama psicológico e humano do espião é o ponto culminante desta fascinante narrativa.

FARQUHAR

Stanley Farquhar é o esquisito nome do não menos esquisito agente de contra-espionagem inglês criado por Ray Galton

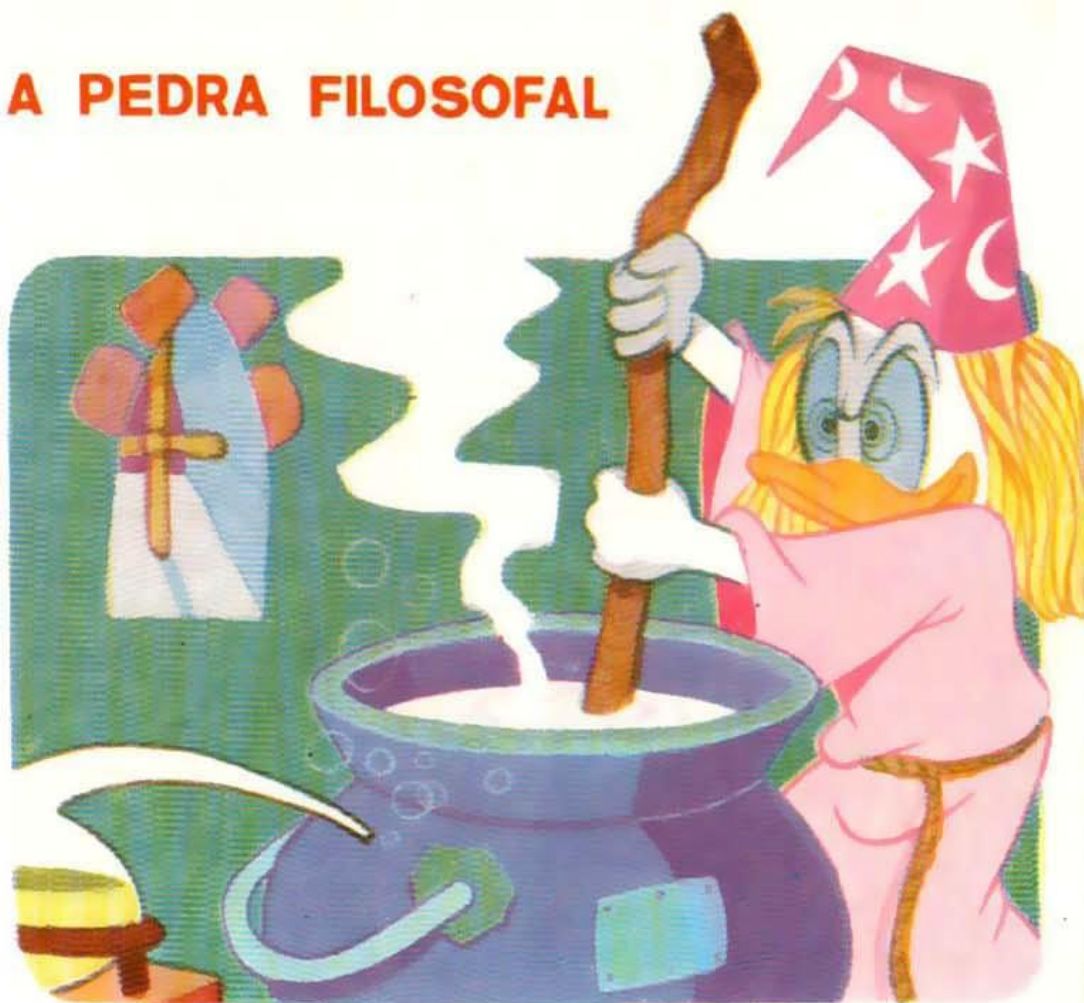
e Alan Simpson. Ele é exatamente o oposto de James Bond: nada científico, faz as coisas sempre ao contrário do que gostaria de fazer. Sua sala de trabalho fica no porão do Serviço Secreto do Departamento MI-5, ao qual pertence. Tem por hábito, após tirar o paletó, prender, com algemas, seu pulso ao braço da cadeira. Um dia faz a mesma coisa e só então percebe que esqueceu a chave das algemas em casa. Nessa imobilidade forçada, porém, vem a descobrir, com um brilho que não é de seu feitio, a solução de um projeto vital à segurança do Império Britânico. E aí começam as maiores encrencas para o engraçado herói, que aos trancos e barrancos se safa das dificuldades.



O DINHEIRO DA MESADA



A PEDRA FILOSOFAL



Se você pensa que só o Tio Patinhas é que é fanático por ouro, engana-se. O ouro, sendo um metal belo e precioso, sempre exerceu grande fascínio no homem. Na Idade Média, muitos sábios tentavam transformar uma substância em outra, especialmente metais comuns em ouro. Acreditavam esses **alquimistas** numa miraculosa **pedra filosofal**, que poderia efetuar essa mudança. (Alquimistas eram os antepassados dos cientistas

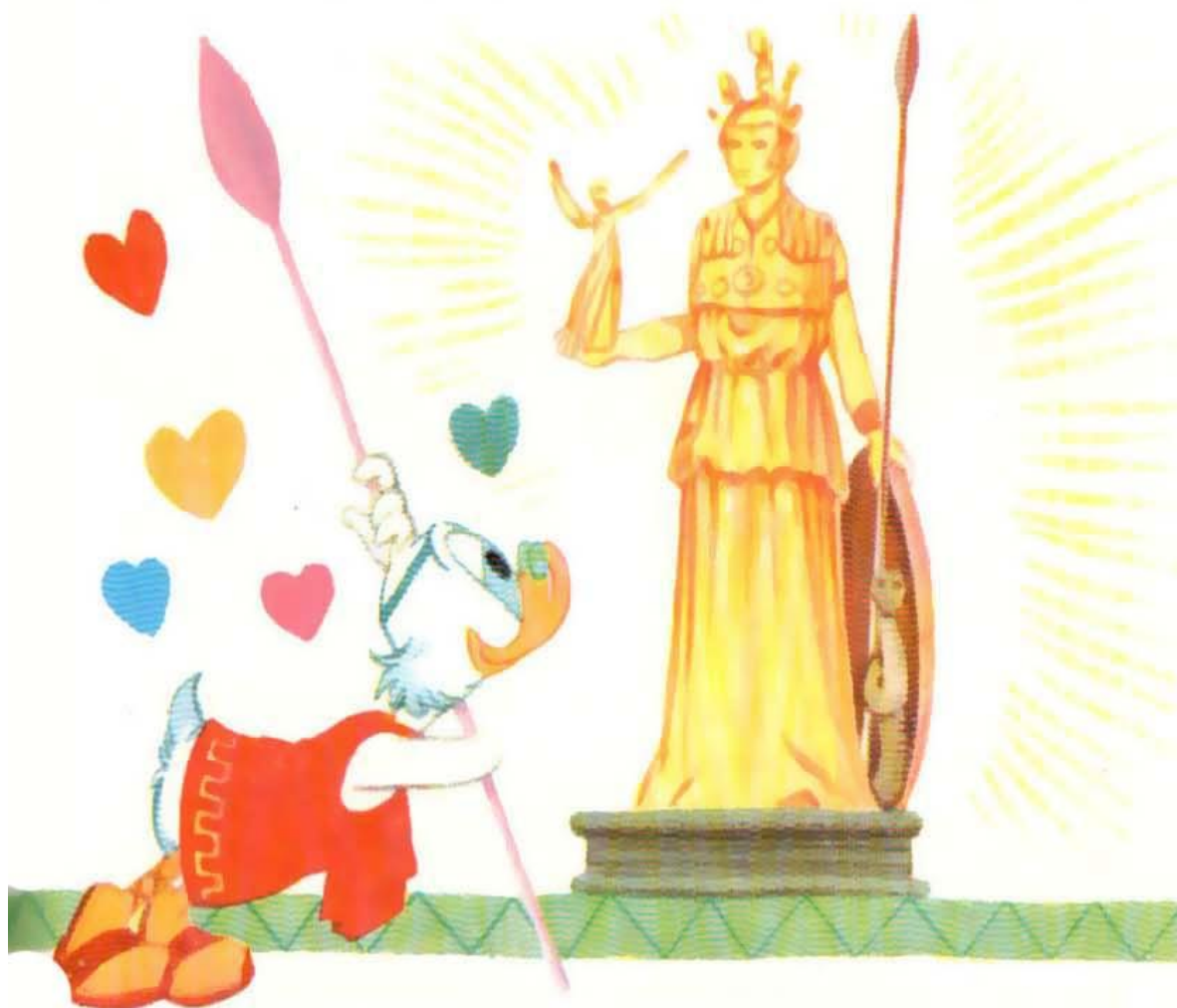
de hoje, somente que eram também dados à magia. A Química moderna origina-se da antiga Alquimia.)

Trancados em seus laboratórios, os alquimistas buscavam encontrar a fórmula secreta que permitiria transformar qualquer metal em ouro. Essa **pedra filosofal** nunca foi encontrada, é claro, mas a **transmutação dos elementos** que os alquimistas buscavam foi, afinal, conseguida através da ciência moderna. Só

que os cientistas de hoje não se interessam tanto em transformar metais em ouro, mas sim em

conseguir novas descobertas práticas que ajudem a humanidade a viver melhor.

UMA DEUSA DE OURO MACIÇO



Na enorme estátua da deusa Atena (a Minerva dos romanos), erigida no Panteão, os antigos gregos empregaram 4 toneladas de ouro maciço só nas vestes da estátua, que media 12 metros de altura. O autor da estátua,

o grande escultor Fídias, nascido no ano 496 a. C. e falecido em 431 a. C., foi inclusive processado sob a acusação de ter ficado com parte do ouro fornecido pelo governo para a construção da estátua. Mas era inocente.

"FECHADO PARA BALANÇO"



Não é brincadeira fazer o **balanço** de toda a fortuna do Tio Patinhas. Mas é preciso. Todo ano cada firma precisa fazer o seu balanço, isto é, verificar como está sua situação financeira e patrimonial (dos bens que possui). Assim, tanto o governo como o comerciante ou industrial ficam sabendo a situação exata de suas atividades. O balanço é sempre feito por **contadores**.

— Como está o meu **ativo**? — perguntou o Tio Patinhas ao seu contador.

Ativo é tudo que a empresa tem e utiliza: direitos, bens e dinheiro

(existente em caixa ou a receber). Tio Patinhas estava muito bem de ativo...

Passivo é a dívida, tudo que a empresa deve, sob qualquer forma. Tio Patinhas sorriu:

— Muito bem, o ativo e o passivo estão equilibrados. Agora vamos aos **lucros e perdas**!

Os **lucros e perdas** resumem a situação de qualquer empresa: se ela ganhou mais do que está devendo, sua situação é boa; caso contrário, sua situação é má! Como sempre, a situação do Tio Patinhas era pra lá de boa, era quaquilionária...

TRANSPORTE E PROTEÇÃO DE DINHEIRO



No velho Oeste americano, o dinheiro era transportado por aquelas diligências Wells & Fargo que a gente vê nos filmes de bangue-bangue. Lembram-se? Com um guarda de espingarda no colo, junto ao cocheiro, pronto para enfrentar os assaltantes...

Hoje, nas grandes cidades há empresas especializadas no transporte de dinheiro e outros valores. São poderosos carros blindados que transportam dinheiro de um lugar para outro. Por via das dúvidas, mesmo com o vidro à prova de bala e tudo, esses carros também levam guardas armados, só que, em vez de uma velha espingarda, portam armas modernas, até metralhadoras.

Assim como o Tio Patinhas usa canhões e cére-

bro eletrônicos para proteger seu dinheiro, a História registra várias formas de resguardar as riquezas. Na Idade Média os castelos eram cercados por fossos cheios de água e peixes agressivos. As pirâmides do Egito eram cheias de armadilhas terríveis para evitar que roubassem as múmias. Hoje em dia os bancos modernos possuem câmaras de televisão que registram tudo que se passa junto às caixas-fortes e aos guichês de pagamento.



O OURO DE PINHEIRO TAVARES



A história do Brasil é pontilhada de fascinantes narrativas a respeito de ouro. O escritor Paulo Setúbal, descrevendo as andanças do bandeirante Sebastião Raposo Pinheiro Tavares, neto do legendário Antônio Raposo Tavares, pelos sertões das Gerais e da Bahia nos princípios do século XVIII, à caça de esmeraldas, conta que a bandeira foi parar, um belo dia, nas margens de um ribeirão, afluente do rio

das Contas. Por insistência do filho, o bandeirante mandou examinar o cascalho da área. Encontraram-se alguns minúsculos grãos de ouro. Amuado, Pinheiro Tavares sentenciou ao filho:

— Ouro de lavagem! Grãos à toa! Isso é ouro de bobagem. Larguemos isso. Trate de descobrir a pedreira de esmeraldas que pra isso botei bandeira!

Mas o filho insistiu em que se examinasse me-

lhor o terreno, acabando por convencer o pai. As bateias começaram a trabalhar e trazer mais e mais grãos de ouro do fundo do ribeirão. A bandeira assentou um arraial e plantou roças. Saía tanto ouro que até as mulheres foram batear.

Um dia, o filho trouxe, para Pinheiro Tavares ver, uma rocha de ouro. Pesava uma arroba e meia (22,5 quilos)! Cronistas e lendas antigas dizem que foi o maior bloco de ouro que se encontrou no Brasil.

Entusiasmado, esquecendo temporariamente o seu sonho das esmeraldas, Pinheiro Tavares mandou todos trabalharem no veio da "pedra de ouro". O pessoal trabalhou o dia inteiro e parte da noite para "secar" aquele veio, tirando, só naquele dia, nove arrobas de ouro.

Pinheiro Tavares nunca revelou a quantidade exata de ouro que extraiu dessa jazida do rio das Contas, mas alguns documentos afirmam que foram quarenta arrobas, e outros, oitenta arrobas.

Vocês sabem quantos quilos dá isso? Mil e duzentos quilos, ou seja, mais de uma tonelada de ouro!

E toda vez que lhe perguntavam quanto ouro possuía, o máximo que este discreto bandeirante informava era isto:



COISAS DE VALOR E VALOR DAS COISAS



Por que o ouro vale mais do que a prata? Por que os diamantes são tão caros? Por que certas coisas são mais caras do que outras? Somos nós que damos valor às coisas ou as coisas têm valor em si? Essas questões são estudadas pela **axiologia**, a ciência dos valores.

O ouro é mais caro do que a prata por ser mais raro. Se um dia fossem encontradas montanhas de ouro puro, o preço desse metal provavelmente chegaria a ser bem inferior ao da prata.

O diamante é caríssimo por ser muito raro; só se encontra em certas partes do mundo, em quantidade mínima e à custa de muito trabalho. Quando o dia-

mante foi tomado como símbolo do poder e da riqueza, esse valor foi-lhe atribuído pelo homem. A olho nu, um diamante é praticamente igual a um pedaço de vidro. Mas tem também um valor em si: sua extrema dureza tem grande utilidade prática.

O dinheiro, então, não passa de um pedaço de papel. Seu valor decorre do fato de que ele tem de ser aceito por todos, por força de lei, em pagamento de qualquer dívida. Mas uma árvore, por exemplo, que renova o ar que respiramos, sem o que não poderíamos viver, tem um valor em si. Nós apenas reconhecemos esse valor. E é bom que a gente vá dando o valor certo para as coisas certas, né?

**FIQUE
LIGADO!**





A pesar de saber que a edição de *A Patada* se tinha esgotado nas bancas, Tio Patinhas estava irritado. É que o Peninha havia feito uma reportagem dizendo que um disco-voador pousara no sítio da Vovó Donaldá. A notícia não só descrevia as características do misterioso objeto voador, como informava detalhadamente sobre os tripulantes: como eram, quantos eram, o que faziam etc. Graças a isso, o jornal foi mais vendido, naquele dia, do que de costume.

Mas a notícia era falsa. O tal disco-voador era feito de

papelão pintado para o filme *O Planeta dos Marrecos*. Na pressa de dar um "furo", e com medo do estranho "veículo" e seus tripulantes, o Peninha apenas olhou de longe e rapidamente, sem averiguar direito os fatos e, sem querer, deu a notícia falsa.

Foi um escândalo em Patópolis. Toda a cidade acusava *A Patada* de estar apelando para a **imprensa amarela**...

— I ... imprensa amarela? — gaguejou o Peninha.
— Mas o nosso jornal é tão branquinho!

— Engraçadinho! — ber-



rou o Tio Patinhas. — Você bem sabe que imprensa amarela é um termo depreciativo para designar a imprensa sensacionalista, de idoneidade duvidosa, que até inventa notícias para vender jornal!

O termo **imprensa amarela** apareceu em 1893, nos Estados Unidos, quando o jornal *New York World* instalou uma impressora a cores. Benjamin Ben-Day, um dos técnicos do jornal, quis testar a máquina imprimindo em cor amarela o camisolão de um herói de história em quadrinhos que se tornaria famoso com o no-

me de *Yellow Kid*. Logo o jornal se tornava popular por causa das histórias em quadrinhos e das cores, desagradando, porém, certos leitores conservadores que achavam que a popularização do periódico tinha sido conseguida à custa de sensacionalismo. A partir daí, começaram a chamar de imprensa amarela o jornalismo que apela para notícias duvidosas ou falsas para fazer furor e impressionar o público.

No Brasil, **jornalismo marrom** é sinônimo de imprensa amarela. Tudo é apenas questão de cor, pois o conteúdo é o mesmo...

FOTOGRAFANDO O FUNDO DO MAR



As primeiras fotos submarinas apareceram após a Segunda Grande Guerra. Apesar de ser um processo semelhante ao das fotos normais, elas requerem filmes especiais, pois a água absorve a luz vermelha e azul. Até a profundidade de 4,60 metros, pode-se fotografar utilizando a luz do sol. Em profundidades maiores, é necessário um equipamento especial de iluminação, que desce ao fundo do mar junto com a câmara fotográfica.

Se você já mergulhou, viu como as imagens parecem distorcidas. Para evitar isso

é preciso adaptar um vidro plano à lente da câmara dotada de proteção especial para não ser danificada pela água e sua pressão.

O cientista francês Jacques-Yves Cousteau foi um dos pioneiros da fotografia submarina em cores. Em 1959 ele fotografou as profundezas do vale Rift, no Atlântico, fazendo uma cobertura total da região.

Além de ser um *hobby* formidável, a fotografia submarina é uma grande conquista da ciência e um recurso especial do jornalismo, principalmente das revistas ilustradas.

COMO SE FAZ UM JORNAL ESCOLAR

Zezinho estava empolgado demais com as "aventuras" jornalísticas do tio Donald. E cismou que também queria ser jornalista. Mas, ao saber que ainda não tinha idade para isso, ficou aborrecido.

— Não seja por isso — disse-lhe Donald. — Você pode fazer um jornalzinho na escola. Aí você já vai treinando para o dia em que for jornalista profissional.

— Boa idéia! Mas ... como faço um jornalzinho?

— É fácil — continuou

Donald. — Primeiro você reúne uma turminha que queira ajudar a fazer o jornalzinho. Depois, é preciso arranjar um mimeógrafo para imprimir, se não quiser que a tiragem do jornalzinho seja de apenas um exemplar, o que seria muito chato. Pelo menos um dos redatores deve saber escrever a máquina para datilografar no estêncil as matérias do jornalzinho.

— Só isso? — perguntou Zezinho, muito interessado.

— Não. O mais impor-



tante vem agora. Antes de começar, você deve definir as seções do jornal, assim:

Atualidades — É o noticiário de caráter geral, mas preferencialmente de interesse dos alunos do colégio, como novas descobertas da ciência, novas normas de ensino, inauguração de novos cursos e escolas, alteração nos quadros diretivos do ensino (mudança de ministro, secretário da Educação, diretor etc.).

Cinema e teatro — Indicações e críticas dos filmes e peças em cartaz na cidade.

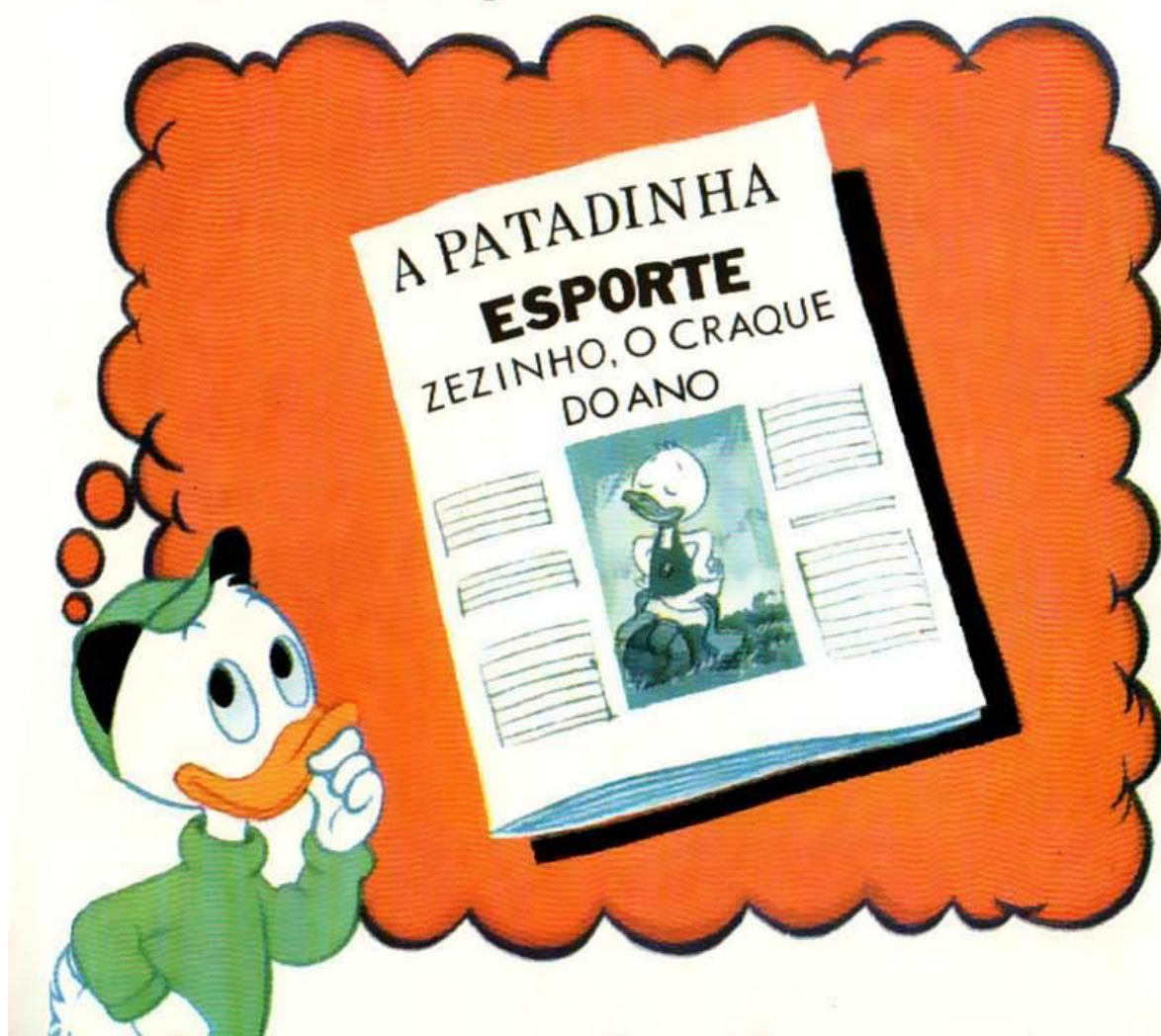
Artes e literatura — Noticiário sobre atividades artísticas em geral; informações sobre livros antigos e

novos e seus autores; crítica literária.

Esporte — Cobertura das atividades esportivas, principalmente daquelas que possam interessar mais diretamente aos seus colegas: competições internas e outras que envolvam seu colégio ou a classe estudantil.

Sociais — Aniversário de alunos, professores e funcionários, festas e convêncotes promovidos pela escola, por um aluno etc.

Humorismo — Anedotas e charges, em que comumente figuram alunos da escola como personagens. Só não se deve usar a seção para ridicularizar um colega; muito menos um professor.



Estas são as seções principais, mas você poderá criar outras, como a coluna do leitor, o editorial etc. Toda a equipe redacional deve estar sempre por dentro dos acontecimentos, principalmente quanto aos fatos que acontecem dentro da escola. Cada seção — é óbvio — deve ficar a cargo do redator que entenda mais do assunto.

Depois, provavelmente aparecerão muitos colaboradores. As colaborações serão recebidas, e selecionadas pelo redator-chefe para serem ou não publicadas.

Mal Donald acabou de falar, Zezinho saiu correndo para reunir a sua turminha. Mas ainda gritou:

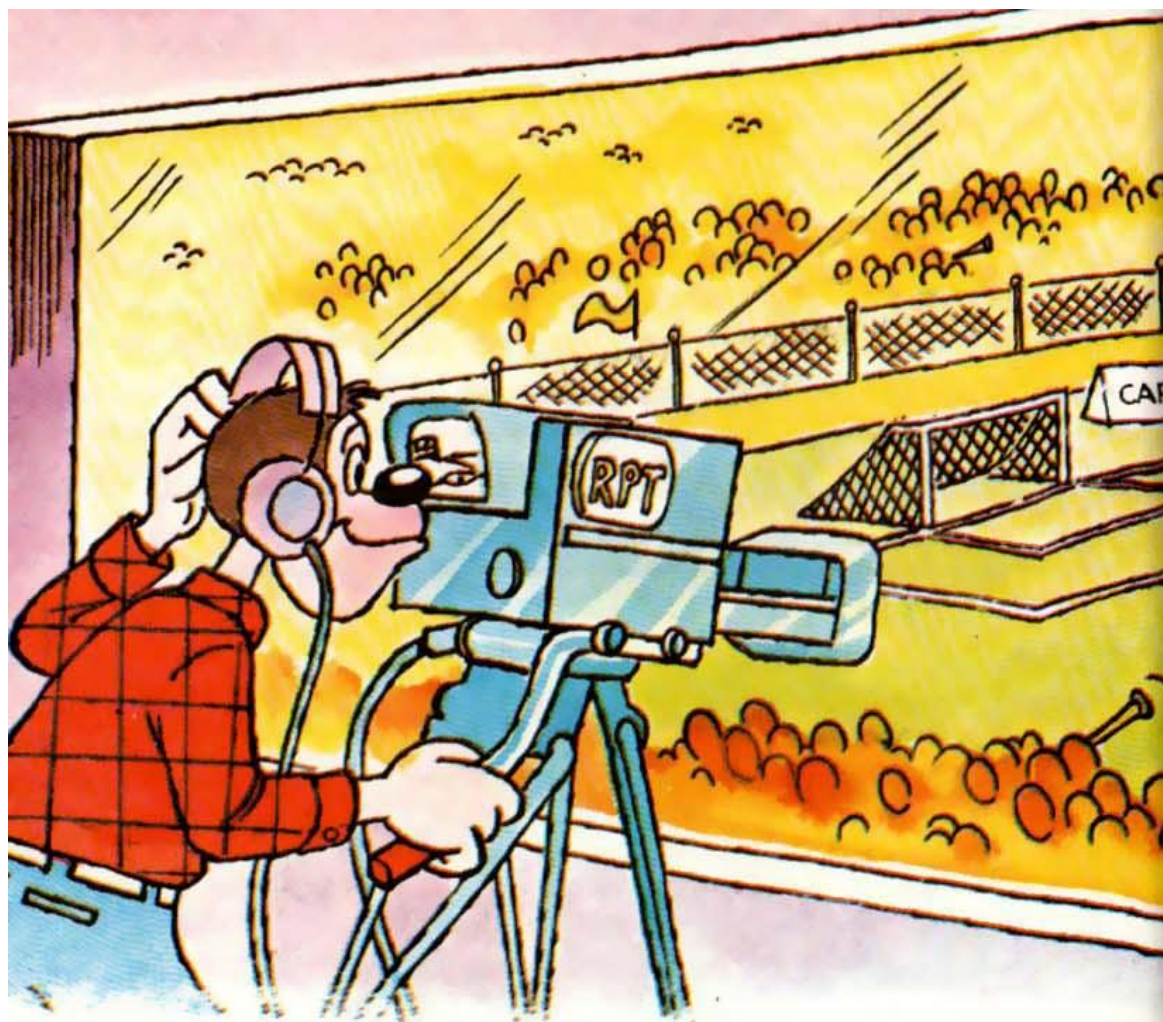
— O nosso jornal vai se chamar *A Patadinha*, tio!

O JORNALEIRO, UM MADRUGADOR

De madrugada, enquanto você está dormindo, muitas pessoas já estão trabalhando. Uma delas é o jornaleiro que, a partir das 3h30 da madrugada, já está nas agências distribuidoras comprando revistas para sua banca. (Só os jornais são entregues diretamente aos jornaleiros nas bancas.) Depois ele ainda tem que abrir e arrumar a banca para, então, começar a atender os fregueses.

Por lidar diretamente com o público, o jornaleiro é sempre uma figura muito popular. Além de vender revistas, também é procurado para dar mil e uma informações aos passantes. Por isso tudo ele é homenageado no Brasil em 15 de novembro, Dia do Jornaleiro.





A TELEVISÃO ENTRA EM CAMPO

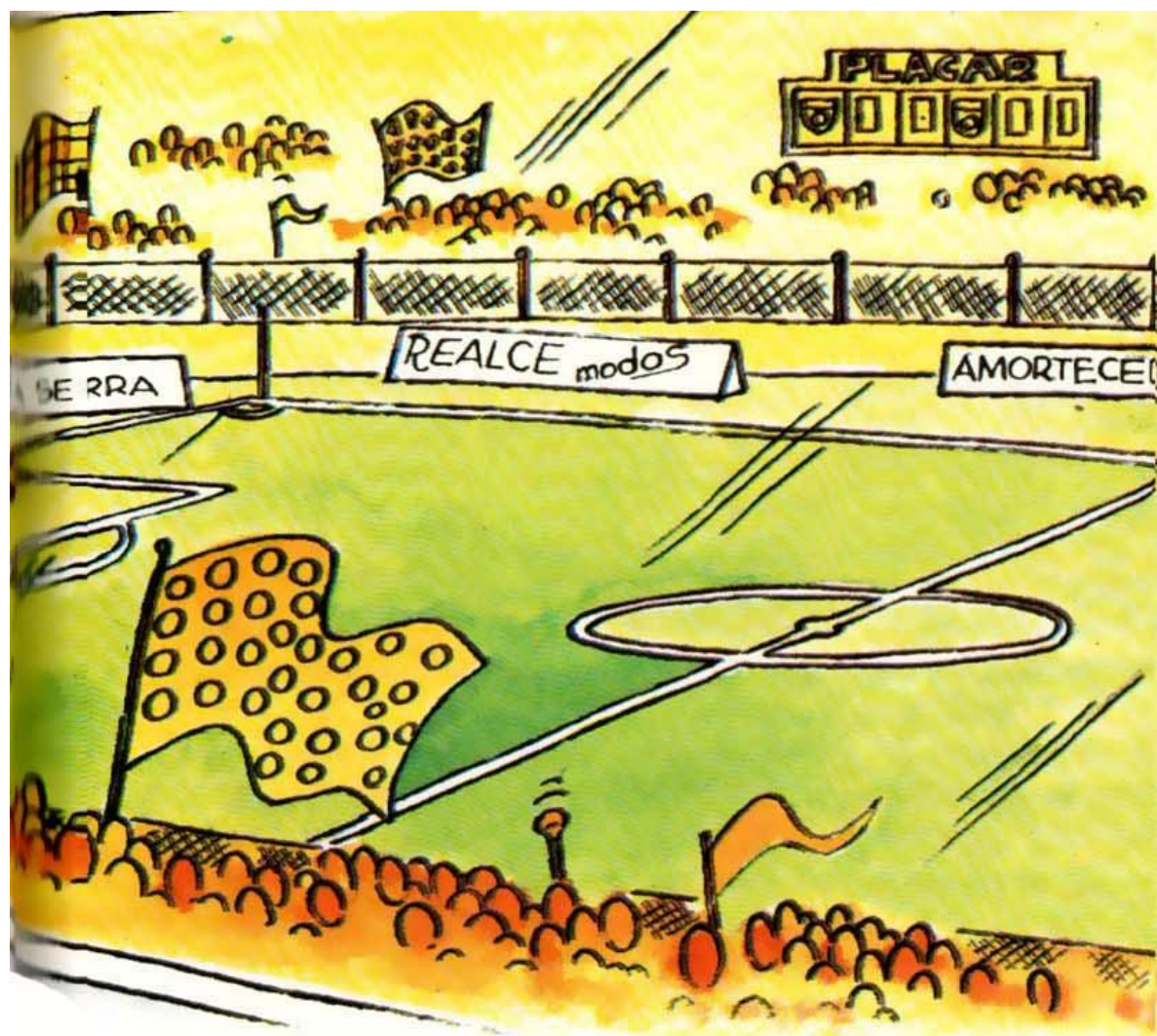
Quase todo mundo gosta de praticar esportes, nadar, correr atrás da bola, tentar acertá-la com uma raquete, se esfolar todo, gastar energias e competir.

Mas um número ainda maior de pessoas prefere ver outras fazerem esportes por elas. Basta notar o público dos grandes jogos de futebol e de todos os acontecimentos esportivos importantes. E, se há muita gente interessada em alguma coisa, a televisão faz o que pode para atender os telespectadores.

Por isso, o Departamento de Esportes é um setor muito valorizado.

Existem emissoras independentes que, sem condições financeiras para produzirem uma programação tão sofisticada e cara quanto as grandes redes (com programas humorísticos, telenovelas, shows musicais) acabam cobrindo os eventos esportivos.

Assim, apresentam uma programação diferente das emissoras mais poderosas, tentando conquistar audiência.



No Brasil, o esporte mais divulgado em TV é o futebol, o jogo preferido dos brasileiros. Houve um tempo em que a programação esportiva se resumia à transmissão e comentários de jogos de futebol.

Atualmente, diversos esportes estão sendo transmitidos: o basquete, o vôlei, o tênis, e o futebol de salão.

Dois motivos justificam essa mudança. Por um lado, a TV está sempre buscando novidades para motivar seus telespectadores. Assim, se alguém anda meio cansado de assistir a jogos de futebol, pode talvez se empolgar com outros esportes.

Por outro lado, os jogadores profissionais de futebol se organizaram e passaram a fazer pressão para receberem o chamado "direito de arena". Pela lei, todos os jogadores têm direito a uma porcentagem do que as emissoras de TV pagam aos clubes para transmitirem os jogos. Ao mesmo tempo, os presidentes de clubes e federações estão aumentando cada vez mais os preços dessas concessões. Isso acaba saindo caro para as emissoras, o que já não acontece quando são transmitidos esportes oficialmente amadores — basquete e vôlei, por exemplo.



DEPARTAMENTOS DAS REDES DE TV

Todas as redes de televisão produzem razoável parte da programação que exibem. Essa produção é dividida em diferentes departamentos, cada um cuidando de um tipo de programa.

Assim como numa grande loja, em que há vários departamentos (moda masculina, moda feminina, eletrodomésticos, móveis, etc), a central produtora de uma rede também se divide em especialidades.

Isso acontece para facilitar os trabalhos de produção. Assim, cada departamento da TV agrupa de maneira mais eficaz o seu equipamento e também o pessoal especializado para cada espécie de programa.

O número de departamentos (ou divisões) varia de

uma rede de televisão para outra. Mas, em geral, as redes brasileiras se dividem em departamento jornalístico, departamento de shows (também chamado linha de shows) e departamento de novelas (ou de teleteatro).

Como você vê, a maior parte dos programas de televisão que conhece podem ser encaixados em um desses departamentos.

Em algumas emissoras, há também um departamento especializado na programação infantil, mas isso não é muito comum, pois são poucos os programas infantis especiais.

Na maioria das redes, um programa jornalístico infantil é realizado pela divisão de jornalismo e uma novela infantil é feita pela divisão de novelas.

EM BUSCA DE NOTÍCIAS

Pressa é o que nunca falta em televisão. E não existe departamento mais agitado numa emissora do que o jornalístico.

Todas as redes de televisão brasileiras, assim como a maioria das emissoras independentes, têm, em sua programação, um ou mais telejornais diários. E eles se alimentam de notícias, de fatos que acabaram de acontecer ou que ainda estão acontecendo, exigindo, portanto, muita agilidade e ação.

Parte desse trabalho é feito dentro da emissora, na redação do telejornal, que prepara o texto a ser lido pelo

apresentador e também define quais serão os assuntos do telejornal.

Ao contrário do rádio, a televisão vive principalmente de imagens. O telespectador não quer só ouvir a notícia, quer também ver os fatos. E por isso mantém grandes equipes de reportagem.

Quando acontece algo importante, como uma enchente, um incêndio, ou uma festa popular, a televisão manda repórteres até o local do fato para fazer a cobertura. Junto com eles, os operadores de câmera, além da equipe técnica de apoio.

As notícias podem ser





transmitidas ao vivo, no momento em que estão acontecendo, como também podem ir ao ar dentro dos telejornais. Neste último caso, as imagens são gravadas e levadas à emissora, onde passam por um processo chamado edição de video-tape, que escolhe, do material gravado, o que vai ou não ao ar.

Muita gente acusa o jornalismo de televisão de superficial, porque o ritmo dinâmico da TV impede que um assunto seja tratado com mais profundidade.

Por outro lado, o radiojornalismo e o telejornalismo levam uma importante vantagem sobre o jornalismo escrito, que é a possibilidade de mostrar os fatos no exato momento em que estão acontecendo.

A MÍNI-ESTAÇÃO DE TV

Para que uma equipe de reportagem possa transmitir ao vivo um fato importante, precisa dispor de uma miniestação de televisão.

Além do material comum para reportagens externas (uma ou mais câmeras, equipamento de som e de iluminação), cada unidade é também equipada com

um minitransmissor de TV, que transforma ali mesmo, no ponto em que estiver, as imagens em ondas eletromagnéticas, que são transmitidas até um receptor na emissora de TV. Lá, este sinal é ampliado e irradiado pelo transmissor da emissora, como acontece normalmente com o restante da programação.

FEITICOS & FEITICÉIROS



AS MÚMIAS

Sabemos hoje que o clima seco e as propriedades do solo egípcio serviam para conservar os mortos. Eles eram enterrados em covas rasas. Com o tempo e a ação dos ventos, muitas delas se abriam, mostrando seus mortos bem conservados (múmias naturais). Como acreditassem na imortalidade da alma e na vida além-túmulo, os egípcios passaram então a colocar objetos e alimentos na cova para uso do morto no outro mundo. Conforme as posses ou posições do falecido, as covas foram ficando cada vez maiores. Tornou-se comum fazer uma réplica de sua casa com todos os aposentos, mas então os cadáveres, sem o contato preservador da areia, tiveram que ser embalsamados (múmias artificiais).

O objetivo da mumificação era preservar o corpo e perpetuar a identidade pessoal do morto. Após o embalsamamento e antes do enterro, as múmias eram objeto de cerimônias religiosas para "abrir a boca", ou seja, a reanimação delas para a outra vida.

Nenhum povo acreditou tanto na vida além-túmulo como o egípcio, nem gastou tantos recursos na preparação para ela. O costume de mumificação perdurou durante muito tempo e sua prática só foi deixada após a invasão árabe no século VII da era cristã.



AMBROSIA, O ALIMENTO DOS DEUSES

Maga Patalójjika, estudiosa da magia e das coisas antigas, explicava a Madame Min:

— Os deuses do Olimpo tinham muita coisa em comum com os homens, pobres mortais. Sentiam fome e sede e por isso alimentavam-se e tomavam licores. O alimento deles era a **ambrosia**; a bebida era o **néctar**. Mas não se sabe a natureza da ambrosia, nem que gosto tinha. Diziam os antigos, simplesmente, que esse manjar dos deuses era **nove vezes mais doce que o mel**.

E Maga continuou:

— Nem se sabe se a am-

brosia era sólida ou não. Mas a maioria considerava um alimento sólido, em oposição ao néctar, que era um licor, isto é, um líquido. Diziam que a ambrosia e o néctar alimentavam e restauravam os sentidos. Com eles podia-se conservar ou recuperar a mocidade e alcançar a imortalidade. Claro que mortal algum conseguiu descobrir nem os ingredientes nem a receita da ambrosia, mas o nome não foi esquecido até hoje.

— Então — concluiu Min, entusiasmada —, vamos deixar o chá de asa de morcego e procurar a receita da ambrosia, puxa!



O NAVIO-FANTASMA



Existem cavalos-fantasmas (como a mula-sem-cabeça), existem cidades-fantasmas, existem até fantasmas-fantasmas. Agora, você já pensou... um navio-fantasma? Um veleiro sinistro que, nas noites tempestuosas, em meio aos raios e às ondas revoltas,

aparecia como uma visão para assustar os navegantes? Era o "Holandês Errante" ou "Flying Dutchman", o veleiro maldito, condenado a vogar eternamente pelos sete mares.

Fokke, o capitão holandês que comandava o navio, sempre foi um homem rude,

teimoso e perverso. Castigava impiedosamente os seus marinheiros por qualquer deslize. Aconteceu que numa de suas viagens, ao dobrar o cabo da Boa Esperança, no extremo sul da África, uma tempestade o impedia de prosseguir. Ignorando a ponderação dos marujos, o capitão disse que continuaria, custasse o que custasse. O navio jogava violentamente; seus mastros e cordames estalavam, ameaçando romper-se. Amedrontados, os marinheiros rezavam, pedindo a proteção divina. Então surgiu na proa um anjo e toda a tripulação se pôs de joelhos, menos o turbulento comandante, que continuou a vociferar blasfêmias aos céus. Indo além,

ele intimou o anjo a deixar o navio. Não sendo obedecido, sacou da pistola e disparou um tiro contra o mensageiro celeste. Mas a bala ricocheteou no anjo e voltou, atingindo Fokke no braço.

O anjo, então, ditou a sentença de condenação do desalmado comandante:

— De hoje em diante vagarás sem rumo pelos oceanos, com teu navio, sem descanso, até o dia do Juízo Final. Somente de cem em cem anos terás uma oportunidade de salvação: então poderás passar sete dias em terra, vivendo junto a teus semelhantes. Se nesse período encontrares uma mulher que se torne tua esposa e te ame até a morte, ficarás livre desta maldição.



Passou-se o tempo e o "Holandês Errante" perambulou pelos mares, sem rumo e sem descanso, anos a fio. Numa das tréguas de sete dias, o veleiro encalhou no litoral da Noruega. Ali, Fokke veio a conhecer um velho marujo e sua filha Senta. O capitão logo pediu a moça em casamento e ela concordou. Mas Erik, um jovem que também gostava de Senta, acabou descobrindo que aquele estrangeiro era o comandante do veleiro maldito e pôs a moça a par de tudo.

Ao constatar que todos já

conheciam sua terrível história, Fokke sentiu remorsos. Achou que não seria justo unir seu destino ao daquela jovem inocente. Decidiu partir e voltou ao navio. Mas, quando já ia zarpar, ouviu uma voz que o chamava. Era Senta.

— Volta, Fokke! — pedia ela. — Eu te amarei até a morte, para te livrar dessa maldição!

Fokke atirou-se ao mar e nadou para a praia. No mesmo instante, o navio maldito afundou para sempre nas águas. Acabara-se a maldição do "Holandês Errante".



SORTE & SUPERSTIÇÃO



O CLUBE CONTRA A SUPERSTIÇÃO

Existem tantas superstições por esse mundo afora que certas pessoas chegam a irritar-se. Dizem elas: como é possível aceitar essas crendices numa era científica como a nossa? No ano de 1932, alguns ingleses que pensavam assim resolveram fundar, em Lon-

dres, um clube com a única finalidade de chatear os supersticiosos. Ou seja, faziam tudo o que a credice popular diz que "dá azar", só para demonstrar que isso não passa de bobagem.

O dia das reuniões, por exemplo, era às sextas-feiras, dia da semana que mui-

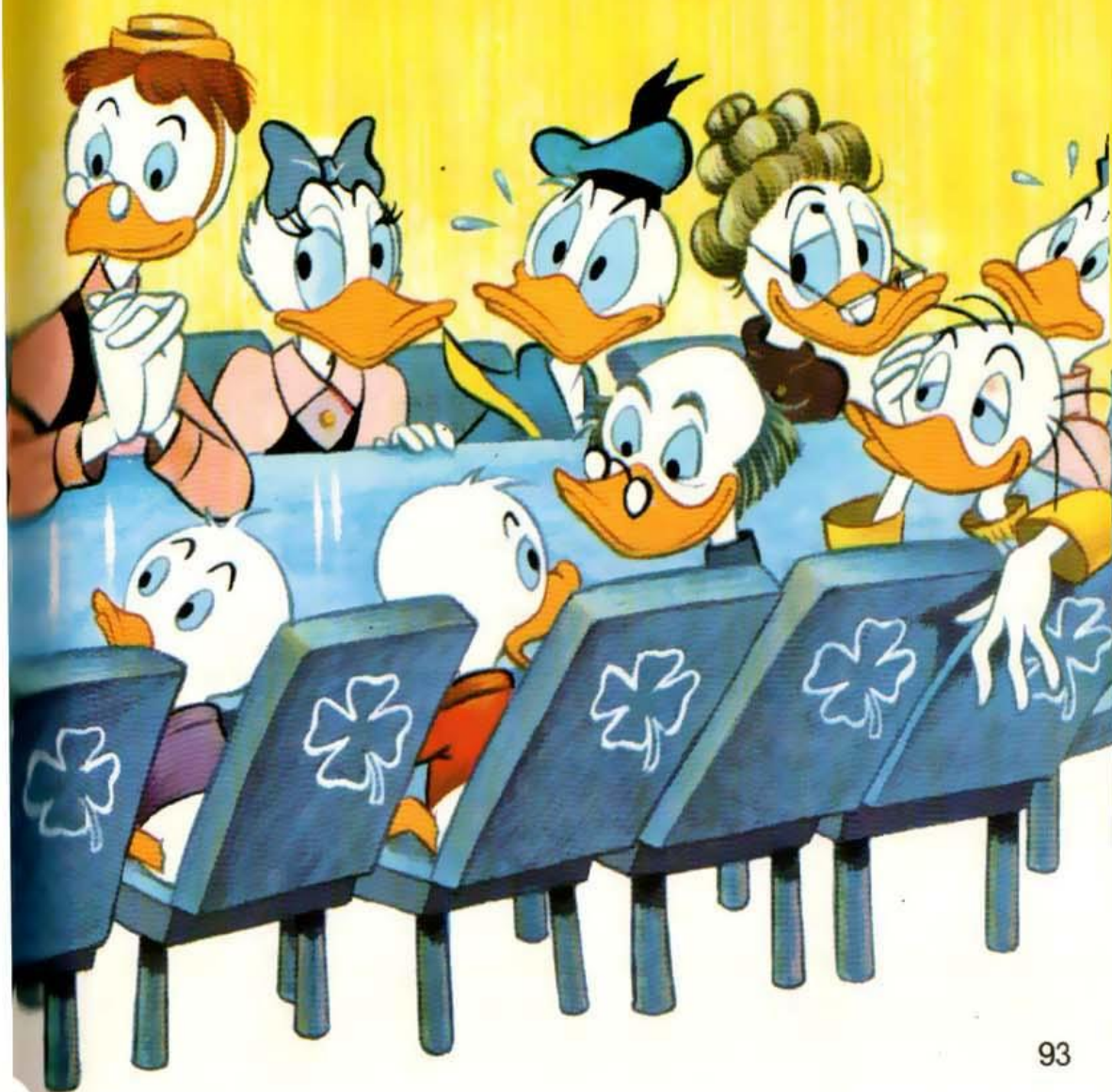


tos acham de mau agouro. Davam banquetes nesse dia e sempre com treze sócios à mesa. Não havia porta-chapéus. Assim, todos eram obrigados a deixar seus chapéus sobre a cama — o que dá um tremendo azar, segundo os supersticiosos. Entornavam sal na mesa, punham as facas em cruz, e por aí afora.

Sempre que a folhinha anunciava uma sexta-feira e um dia 13, organizavam ex-

cursões para esse dia... Quando o clube foi inaugurado, os jornais publicaram a foto de treze risinhos senhores ao redor de uma mesa, alguns empunhando guarda-chuvas... abertos, o que, segundo os supersticiosos, é um verdadeiro perigo!

Nessa época, Tio Patinhas era um pouco mais jovem e ao ver aquela foto deu uma gostosa gargalhada. Mas, por via das dúvidas, deu também três batidinhas na madeira...





CAPRICHOS DO ACASO

Dizia o grande escritor Oscar Wilde que "a vida imita a arte". Ou seja: a vida tem situações que, de tão incríveis, até parecem saídas da imaginação de um novelista. Vejam estes casos de achados e perdidos, por exemplo.

Certa vez, o viajante comercial Milner andava em Porto Alegre, quando resolveu pedir a um estranho, na rua, que lhe arranjasse fogo. O desconhecido, então, acendeu um isqueiro... que era **o mesmo** que Milner havia perdido três anos antes, em Montevideu, no Uruguai!

Ben McKinney, carteiro de Buffalo, Estado de Nova

York (EUA), perdeu os óculos numa de suas caminhadas de entregas postais. Dias depois, ele recebeu os óculos de volta, pelo correio, remetidos de San Francisco, Califórnia... ou seja, da outra extremidade do território americano!

Purl Richards, morador em Huzzah, Montana, Estados Unidos, perdeu dois cavalos e anunciou o caso nos jornais de sua cidade, dando seu nome e endereço. Não conseguiu recuperar os cavalos, mas recuperou... um irmão! Havia dezessete anos que seu irmão o procurava sem resultado, até que leu, casualmente, o anúncio e localizou Purl.



A CRENDICE NO TURFE

Como outros esportes, o turfe (corrida de cavalos) é cheio de superstições. Uma das mais difundidas, na Inglaterra, é sobre o cavalo preto. Os criadores evitam fazer cruzamentos que possam resultar em cavalo dessa cor. Dizem que montaria negra jamais será campeã. Mas, na verdade, não há justificativa para isso, como em tantas outras crendices. A prova é que muitos turfistas ingleses já se estreparam, deixando de apostar em cavalos pretos... que acabaram vencendo!

Outra cisma dos frequentadores de hipódromo na Inglaterra é sobre os cavalos de patas "calçadas" de bran-

co. Até piadas e versos já fizeram sobre o assunto. O que também não impediu o surgimento de Hyperion, grande campeão e célebre reprodutor, que tinha as quatro patas branquinhas, branquinhas.

Muitos acreditam que cavalo batizado com nome estrambótico não ganha corrida. Lord Glasgow tornou-se famoso pelos nomes que dava aos seus cavalos: "Não É de Nada", "Dê-lhe Outro Nome", "Este Não Tem Nome"... E o fato é que ele só conseguiu vencer **uma** grande prova em toda a vida. Também, ganhar com um nome desses... só se o dono fosse o Gastão!



SORTE DE QUEM ENCONTRAR: ONDE ESTÃO ESSES TESOUROS?

O bicho homem já escarafunchou toda a Terra, mas, apesar disso, ela ainda oculta incontáveis tesouros

perdidos. E é a história dessas misteriosas riquezas que vamos contar aqui.

O TESOURO DOS HEBREUS

Um dos mais antigos tesouros desse gênero data do século VI antes de Cristo, quando o imperador babilônio Nabucodonosor destruiu Jerusalém. Nessa ocasião o profeta Jeremias enterrou o tesouro sacerdotal dos hebreus numa caverna junto ao monte Nebo. E até hoje ninguém encontrou a entrada dessa caverna.



A CORRENTE DE CUZCO



Cuzco era a riquíssima capital do reino dos Incas antes da conquista espanhola. Basta dizer que a grande praça do mercado era inteiramente cercada por uma corrente de... ouro maciço!

Conta a lenda que essa corrente foi oculta em algum ponto da cordilheira dos Andes, onde ficou até os nossos tempos.

O TESOURO DO REI ZULU



As florestas de Zimbábue, na África, ocultam um poço com um tesouro em ouro e diamantes. Essa fortuna foi escondida pelo rei zulu Lobengula em 1892. Seu valor

aproximado, na época, foi estimado em 2 milhões de libras esterlinas. E vejam só como esse rei egoísta procedeu.

Pressentindo que se aproximava uma guerra devastadora, Lobengula levou o seu tesouro a um local bem distante e enterrou-o num grande poço, que mandou cobrir de cimento. Mas ele morreu pouco depois, em 1894, e até hoje ninguém conseguiu recuperar essa riqueza toda. Os nativos acreditam que o tesouro é guardado pelo fantasma do velho rei zulu.

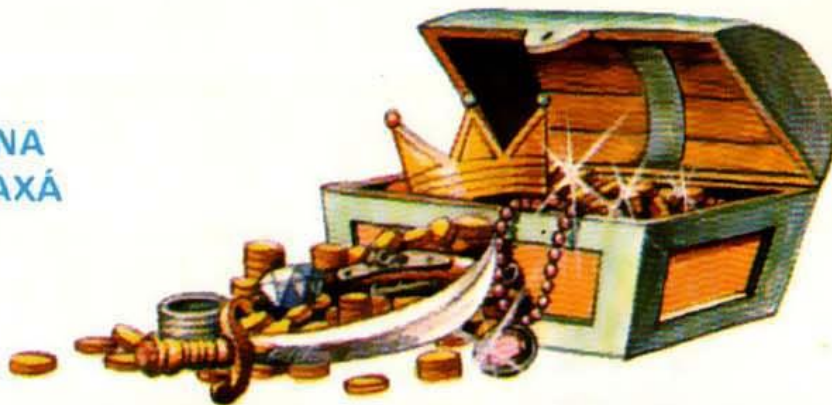
O TESOURO DE YARKAND



Nas aldeias da Caxemira, pelos idos de 1918, começaram a aparecer estranhas e valiosas jóias vendidas pelos campônios a preço de banana. Correram rumores de que eram jóias roubadas dos túmulos de antigos im-

peradores mongóis situados nas redondezas de Yarkand. Logo surgiram aventureiros em busca do tesouro. Um explorador inglês foi até o local com uma pequena expedição, mas nunca mais se soube deles.

A CAVERNA DE ALI PAXÁ



Segundo uma velha história, Ali Paxá, o temível chefe de bandidos albaneses, possuía, no início do século XIX, imensas riquezas.

Esse tesouro teria sido enterrado junto à fronteira entre a Grécia e a Albânia.

Julga-se que, após a morte do chefe, os guardas do tesouro tenham fugido com toda a riqueza. Mesmo assim, a região sempre atraiu a cobiça de aventureiros que para ali se dirigem à procura do tesouro.

PRESENTES PARA DAR SORTE

Existe uma antiga e bela tradição referente aos aniversários de casamento. Dizem que dá sorte aos casais oferecer-lhes presentes feitos do material relacionado com o símbolo do aniversário. E os principais símbolos dos aniversários de casamento são estes:



1.º ano	- algodão ou papel	20.º ano	- porcelana
2.º "	- papel ou palha	25.º "	- prata
3.º "	- couro ou açúcar-cande	30.º "	- pérola
5.º "	- madeira, lâ, flores	35.º "	- coral
10.º "	- estanho	40.º "	- esmeralda
12.º "	- seda ou linho	45.º "	- rubi
15.º "	- cristal	50.º "	- ouro
		60.º ou 75.º "	- diamante

O IMPORTANTE É COMPETIR



Antuérpia, 1920

VII Jogos Olímpicos

Não, não há nenhum erro aí em cima. Depois dos V Jogos Olímpicos, foram mesmo realizados os VII Jogos Olímpicos.

Então, não houve a sexta Olimpíada? Não, elas estavam previstas para 1916. Entre 1914 e 1918, porém, aconteceu a Primeira Guerra Mundial e, por essa razão, todos os acontecimentos esportivos, incluindo os Jogos Olímpicos, tiveram que ser cancelados.

Apesar disso, o Comitê Olímpico Internacional — responsável pelas Olimpíadas — resolveu conservar a numeração original. Portanto, não houve erro nosso.

Em virtude da guerra, entretanto, as Olimpíadas de Antuérpia — uma cidade belga famosa por seus diamantes — não repetiram o sucesso dos Jogos de Estocolmo. Mas houve duas novidades.

A primeira foi a intro-

dução do juramento olímpico pelos atletas: “Juramos participar dos Jogos Olímpicos como concorrentes leais, respeitando os regulamentos e decididos a competir dentro de um espírito cavalheiresco, pela honra de nosso país e pela glória do esporte”.

A segunda novidade foi a introdução da bandeira olímpica, com seus cinco anéis entrelaçados.



Os anéis que dão bandeira

Você já deve ter visto muitas vezes estes cinco anéis entrelaçados. Eles são o símbolo das Olimpíadas e fazem parte de sua bandeira.

Mas o que significam? Bem, os anéis pretendem representar duas coisas. Primeiro, a união do mundo através do esporte — e é justamente por isso que estão entrelaçados. Depois, os cinco continentes.

Segundo o Barão de

Coubertin, que os criou em 1914 (seis anos depois, nos Jogos de Antuérpia, na Bélgica, a bandeira olímpica seria hasteada pela primeira vez), com as suas cinco cores podem ser compostas as bandeiras de todos os países do mundo.

Por isso é que foram escolhidos o azul, o amarelo, o preto, o verde e o vermelho. Compare com as bandeiras que você já conhece.



Nossas primeiras medalhas

O primeiro brasileiro a conquistar uma medalha de ouro nas olimpíadas foi Guilherme Paraense. Aconteceu em 1920, nos jogos disputados em Antuérpia, na Holanda. Guilherme, nascido em Belém do Pará, era tenente do exército e exímio atirador. Ele competiu na prova de revólver, que consistia em 20 tiros, a uma distância de 30 metros do alvo. Calmo, braço firme, Guilherme Paraense foi disparando com muita precisão e no último tiro — o que decidiu a medalha — acertou em cheio. Fez 274 pontos contra 272 do segundo colocado.

Nosso primeiro campeão olímpico morreu no Rio de Janeiro em 1968.

Ainda em Antuérpia, o Brasil ganhou mais duas medalhas: prata e bronze. A de prata foi conquistada por Afrânio Costa na prova de pistola livre, distância de 50 metros. Afrânio era de Macaé, Estado do Rio, e

um entusiasta do tiro, esporte que vinha praticando desde 1912. A terceira medalha também foi obtida no tiro, terceira colocação por equipe, prova de pistola livre. A equipe: Guilherme Paraense, Afrânio Costa, Sebastião Wolf, Dario Barbosa e Fernando Soledade.





ESPORTES OLÍMPICOS -

handebol

O handebol — esporte que vem ganhando popularidade na Europa — é uma espécie de futebol jogado com as mãos.

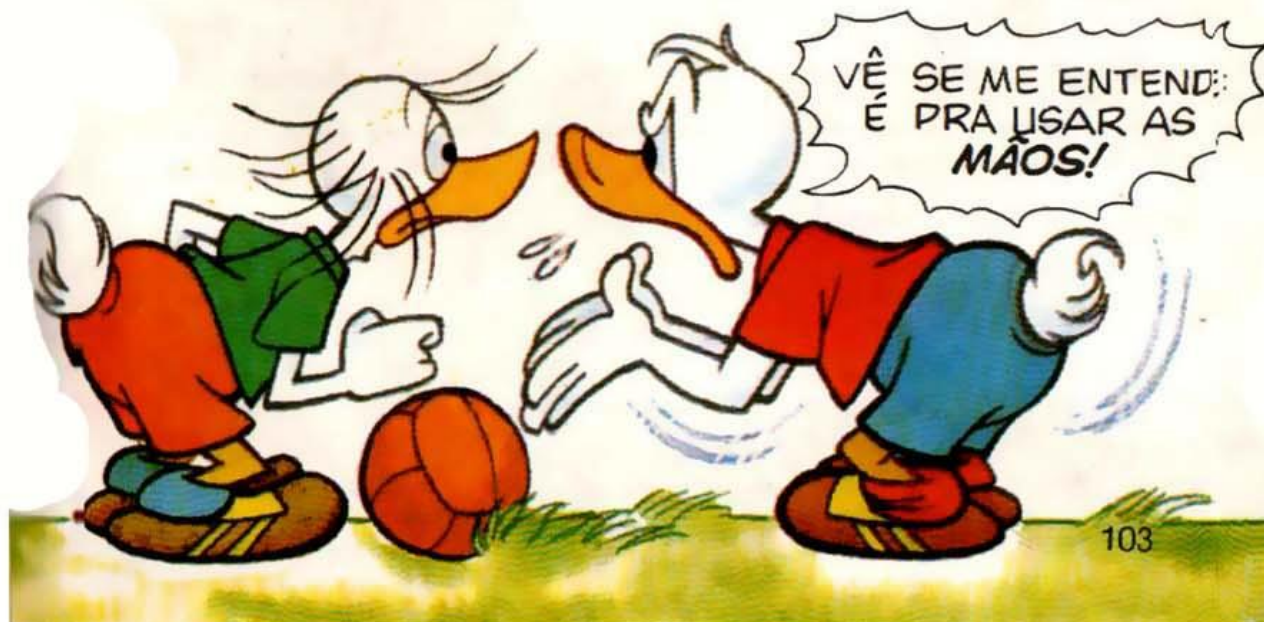
E foi justamente por isso que, em 1915, na Alemanha, um professor de educação física chamado Schellenz resolveu inventá-lo. Ele queria distrair seus alunos, que gostavam de futebol mas não tinham a menor habilidade com os pés. O campo era o mesmo e cada time atuava também com 11 jogadores.

Nessa mesma época, na Dinamarca, também se começou a disputar partidas de um jogo bem

parecido. Só que era praticado em quadras fechadas e havia 7 jogadores de cada lado. Por causa dessa coincidência, até hoje alemães e dinamarqueses discutem quem inventou o handebol.

Durante muito tempo, jogavam-se dois tipos de handebol: um com 11 e outro com 7 jogadores. Finalmente, chegou-se à conclusão de que era melhor jogar com 7 — e assim ficou.

O handebol foi admitido pela primeira vez nas Olimpíadas nos Jogos de Berlim, em 1936. Mas depois ficou bastante tempo de fora. Voltou



somente em 1972, em Munique, e em Montreal, em 1976, passou a ser disputado também na categoria feminina.

Suas principais regras são as seguintes:

- As partidas são jogadas em dois tempos de 30 minutos cada um (25 para as mulheres), com um intervalo de 10.

- O campo deve ter 40m de comprimento por 20 m de largura.

- O gol também é menor do que o do futebol: 3m de extensão por 2 m de altura.

- Há dois árbitros.

- A bola é tocada sempre com as mãos. O goleiro, porém, pode defendê-

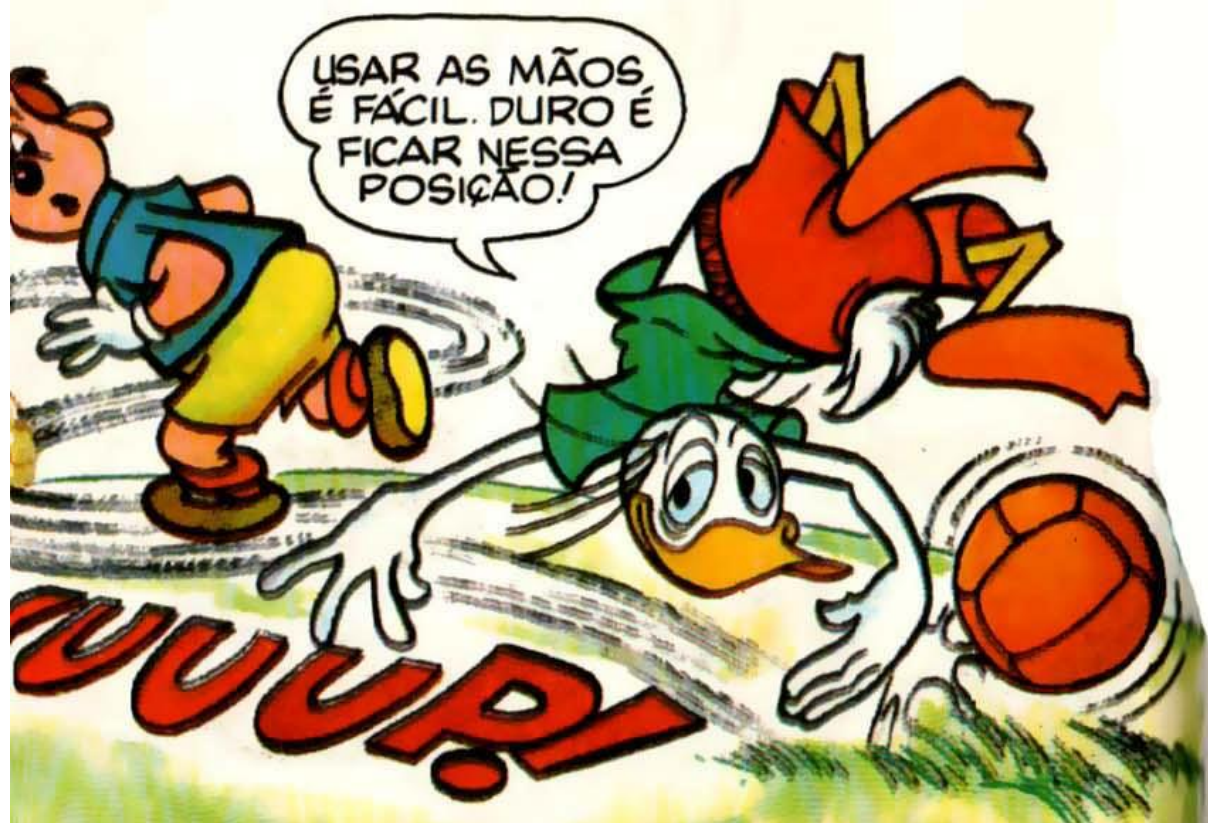
la com a perna. Mas não com a perna toda: só do joelho para baixo.

- Um jogador será punido com falta contra o seu time se segurar a bola por mais de três segundos ou der mais de três passos sem driblar.

- A área do gol é exclusiva do goleiro e ninguém pode entrar nela.

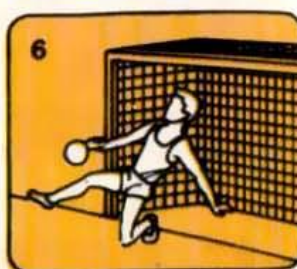
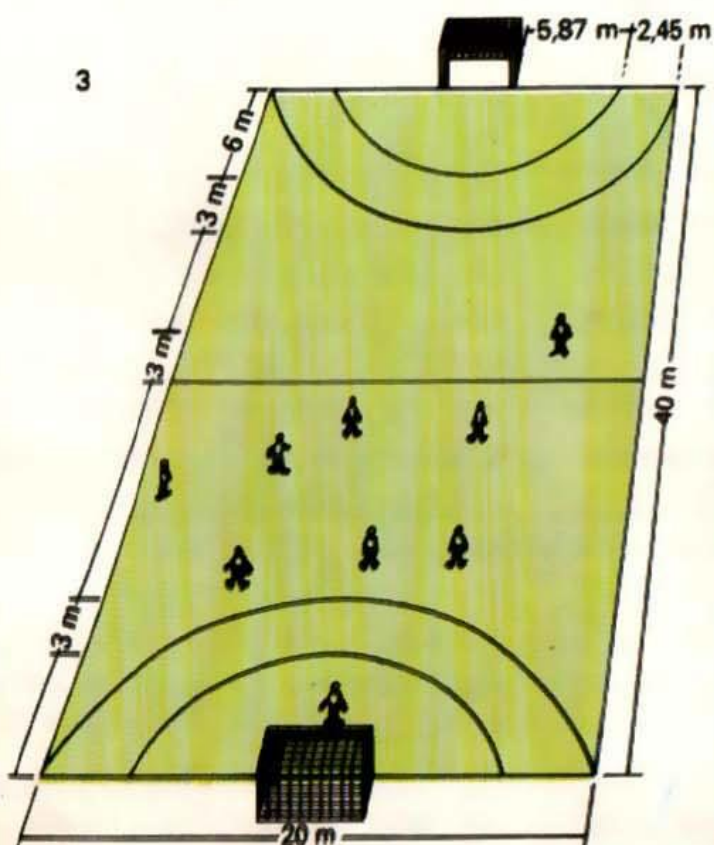
- Como no futebol, vitórias contam dois pontos; empate, um ponto.

Atualmente, entre os melhores times de handebol estão os da Iugoslávia, Romênia, Alemanha Ocidental e Rússia, na parte masculina, e Iugoslávia, Coréia do Sul, China e Rússia, na feminina.



assim se joga

Veja nestas ilustrações como se joga handebol (1 e 2), como é o campo (3), como se marca o adversário (4 e 5) e como o goleiro pode defender a bola (6).





ESPORTES OLÍMPICOS -

iatismo



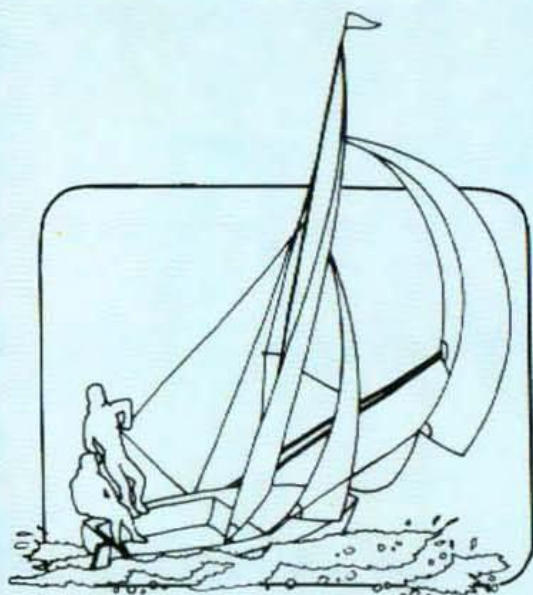
Foi graças à navegação que o mundo se tornou deste tamanho que é hoje — e que o Brasil acabou sendo descoberto. Na época dos descobrimentos, os barcos eram movidos a vela, utilizando o vento como energia.

Atualmente, os navios são muito mais modernos e rápidos e a navegação a vela transformou-se num esporte denominado iatismo.

O iatismo, que se desenvolveu bastante no Brasil, é uma competição de barcos a vela. Em ní-

vel de Olimpíadas, há uma divisão em categorias: *Soling*, *Tempest*, *Flying Dutchman*, *470*, *Finn* e *Tornado*. Cada um desses barcos tem um tamanho e as características são diferentes entre eles, como você pode ver nos quadros das duas páginas seguintes.

Dentro de cada categoria, são disputadas sete provas. Os competidores, porém, contam apenas com seus seis melhores resultados. Os ganhadores (que engraçado!) são os que têm menos pon-



tos. Veja como é o sistema de classificação em cada regata:

- 1.º lugar - 0 ponto
- 2.º lugar - 3 pontos

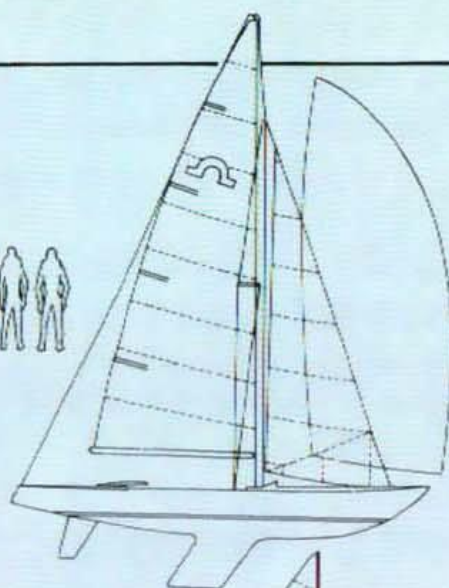
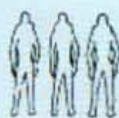
- 3.º lugar - 5,7 pontos
- 4.º lugar - 8 pontos
- 5.º lugar - 10 pontos
- 6.º lugar - 11,7 pontos

Do sétimo lugar em diante, a soma aumenta de 6 em 6 pontos.

Para ser um bom iatista é preciso um ótimo preparo físico (pois cansa bastante erguer e baixar aquelas velas), conhecer a técnica de navegação... e ter muito dinheiro, pois um barco custa caro.

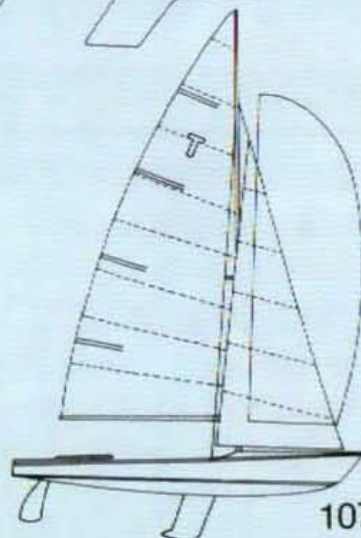
soling

Arquiteto: Jan Linge
(Noruega), 1966
Comprimento: 8,15 m
Largura: 1,90 m
Peso: 1 000 kg
Área vélica: 21,70 m²
Tripulação: 3 pessoas



tempest

Arquiteto: Ian Proctor
(Grã-Bretanha), 1963
Comprimento: 6,70 m
Largura: 1,97 m
Peso: 463 kg
Área vélica: 23 m²
Tripulação: 2 pessoas



flying dutchman

Arquiteto: Van Essen
(Holanda), 1951

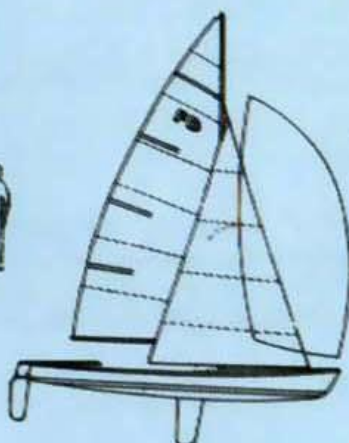
Comprimento: 6,05 m

Largura: 1,70 m

Peso: 160 kg

Área vélica: 16 m²

Tripulação: 2 pessoas



470

Arquiteto: Jean Morin
(França), 1964

Comprimento: 4,70 m

Largura: 1,68 m

Peso: 115 kg

Área vélica: 12,70 m²

Tripulação: 2 pessoas



finn

Arquiteto: Richard Sarbig
(Finlândia), 1950

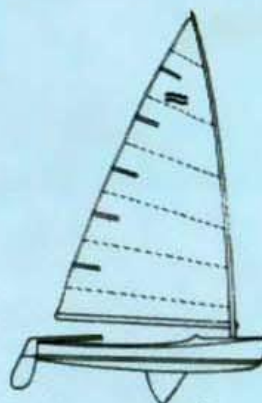
Comprimento: 4,50 m

Largura: 1,51 m

Peso: 145 kg

Área vélica: 10 m²

Tripulação: 1 pessoa



tornado

Arquiteto: Rodney Marsh
(Grã-Bretanha), 1967

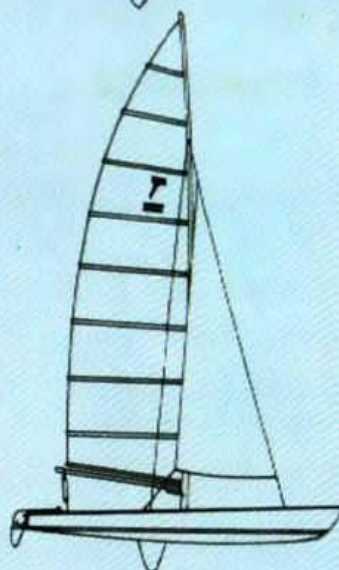
Comprimento: 6,10 m

Largura: 3,00 m

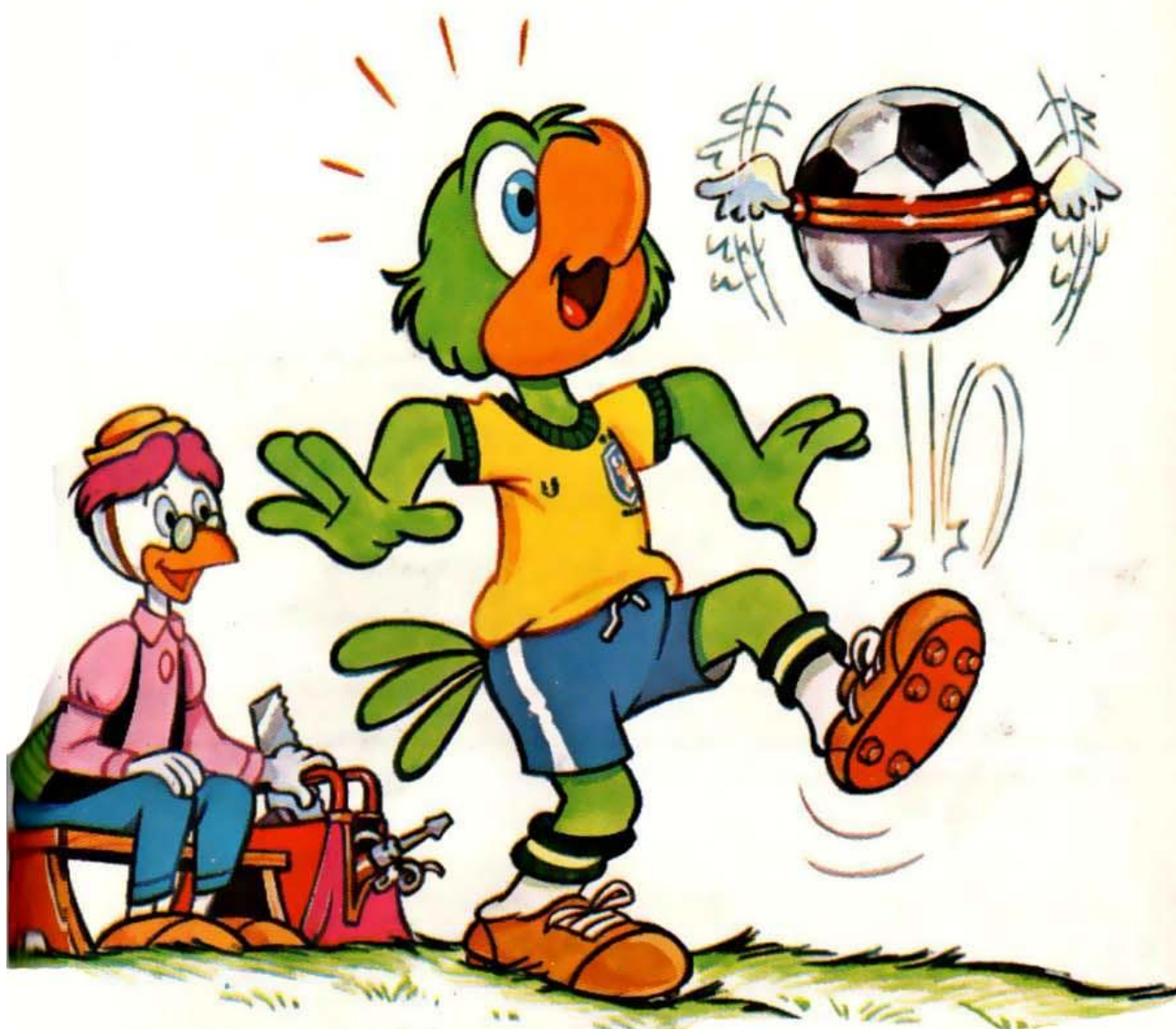
Peso: 170 kg

Área vélica: 21,80 m²

Tripulação: 2 pessoas



BOLA NA REDE!

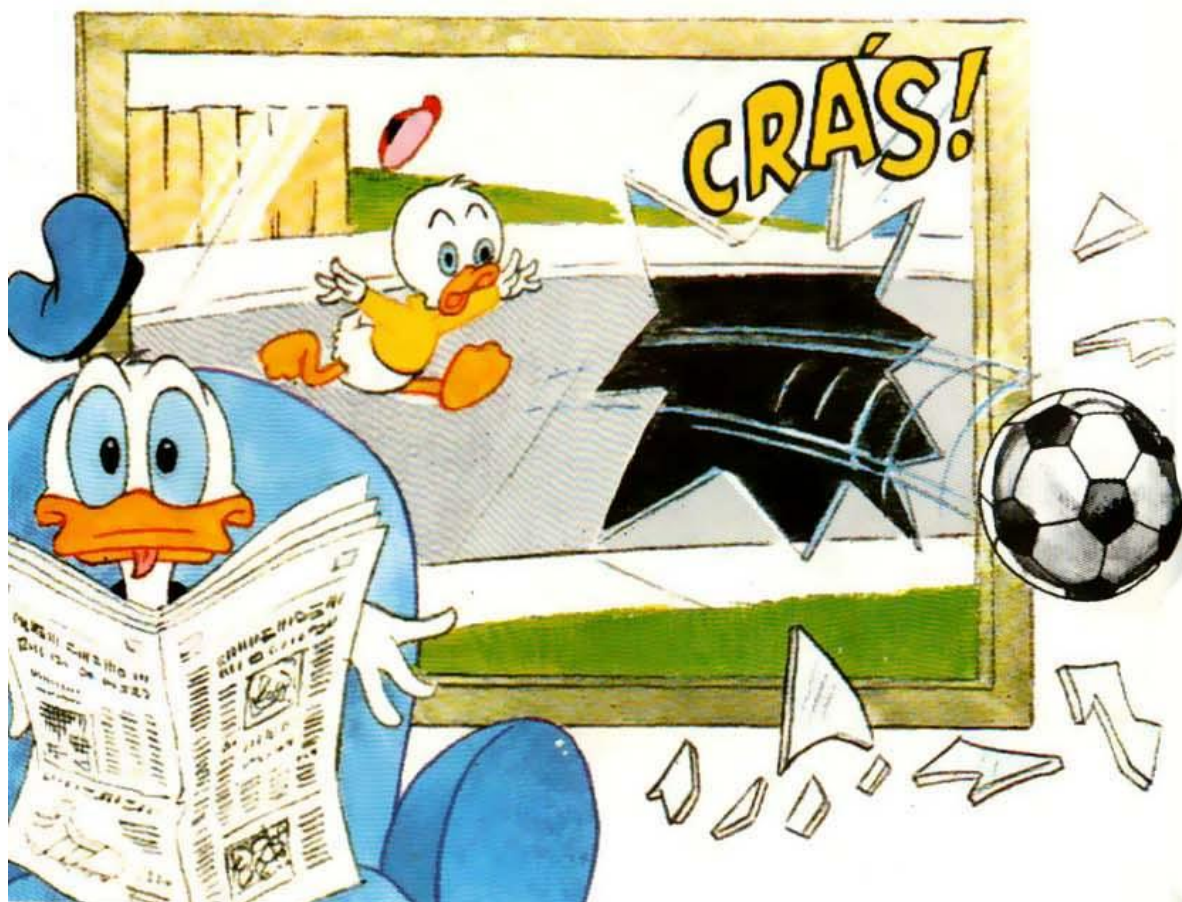


GOL DO MEIO DA RUA

Gol do “meio da rua” é o gol feito de grande distância, além da intermediária do time atacado. O mais celebrado, por ter sido marcado num goleiro de fama mundial, ocorreu na União Soviética. O grande Yashin acabava de assumir o posto de titular no Dínamo de Moscou, que enfrentava o Trator. Num certo momento, o goleiro do Trator, após fazer uma defesa, chutou a bola com força para o alto e rumo ao campo adversário. Yashin pensou que a pelota fosse sair e não ligou. Quando percebeu o perigo, tentou ir para a bola, mas trombou com um beque que es-

tava à sua frente. E a bola entrou no gol do Dínamo!

Na Copa de 70, Pelé quase marcou um gol do “meio da rua”. Ao perceber que o arqueiro Viktor, da Tchecoslováquia, estava adiantado (pois a bola estava no campo do Brasil), Pelé chutou do meio do campo, em direção ao gol adversário. O mundo inteiro viu, pela TV, a cômica e desesperada marcha à ré do goleiro tcheco, enquanto a bola ia caindo sobre sua meta. Para sorte de Viktor, a bola passou fora, rente à trave. Se tivesse entrado, teria sido certamente um gol para ficar na antologia do futebol.





OS VELHINHOS BONS DE BOLA

Depois que passa dos 30 anos, jogador de futebol não comemora mais seu aniversário com tanta alegria. Ele sente que a carreira está chegando ao fim...

No Brasil, de fato, são poucos os craques que passam dos 32, 33 anos. É que a profissão é desgastante, com jogos freqüentes, muitas viagens e um campeonato atrás do outro.

Mesmo assim, há muitas exceções — aqui e no estrangeiro. É famoso o caso do grande ponta-direita Stanley Matthews. Ele defendeu a Seleção Inglesa até os 42 anos e só parou de jogar quando completou 50 anos!

Entre nós, há dois notáveis recordistas: o lateral-direito Djalma Santos e o goleiro Manga. Djalma, que disputou quatro Copas do Mundo • de 1954 a 1966 e ganhou duas (1958 e 1962), ainda corria atrás da bola aos 41 anos de idade.

E Manga, também ex-integrante da Seleção, tinha 42 anos e continuava jogando como profissional.

Todos eles — Stanley Matthews, Djalma Santos e Manga — dormiam cedo, não bebiam, não fumavam e levavam o futebol muito a sério. E, até mesmo depois de parar, eles faziam seu joguinho com os netos.

FRIEDENREICH, "EL TIGRE"



Quando Zé Carioca era garoto e fazia uma boa jogada em suas "peladas" de rua, seu avô dizia:

— Grande! Até parece o Fried!

Nascido em São Paulo em 1892, Artur Friedenreich foi um dos maiores craques do nosso futebol, o Pelé de sua época. Foi sete vezes campeão paulista, quatro vezes campeão bra-

sileiro, duas vezes campeão sul-americano, onze vezes artilheiro em São Paulo, e jogou 22 vezes pela Seleção Brasileira.

Fried, como era popularmente conhecido, surgiu numa época em que nosso futebol ainda se guiava pelo modelo europeu. Foi o pioneiro de um estilo que acabaria consagrado no mundo todo. Durante 26 anos, integrando as equipes do Germânia, Ipiranga, Paulistano, São Paulo e Flamengo, foi ídolo no Brasil e no exterior. Ganhou o apelido de "El Tigre" no Uruguai e era imitado pelos principais atacantes de sua época. Faleceu em 1969.

Dizem que ele marcou 1 329 gols em sua carreira, recorde absoluto no futebol brasileiro, embora alguns contestem a cifra. De qualquer forma, foi um incomparável goleador e seus tentos fizeram história.





ESSES NOMES ESQUISITOS...

— Lá em Porto Alegre dia de festa é o **Gre-Nal**, Nestor! Tu tens que ver como o Beira-Rio fica cheio! — dizia, entusiasmado, Pedrito, o vizinho gaúcho do Nestor.

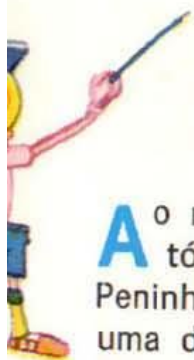
— Gre-Nal? Que é isso?

— Então não sabes? Gre-Nal é o jogo do Grêmio contra o Inter, os dois **grandes** do Rio Grande, chê!

É através de siglas que os grandes clássicos são conhecidos em muitos Estados brasileiros. Em Curitiba o clássico é o **Atle-Tiba** (Atlético e Coritiba); em São Paulo há o **San-São** (Santos e São Paulo) na capital e o **Come-Fogo** (Comercial e Botafogo) em Ribeirão Preto;

e o Rio tem o tradicional **Fla-Flu** (Flamengo e Fluminense).

Além das siglas, há também nomes que ficaram famosos, criados pelos cronistas esportivos para batizar grandes jogos. Assim, Corinthians e São Paulo é o **Majestoso**; Palmeiras e Corinthians é o **Derby**; Palmeiras e São Paulo é o **Choque-rei**; Fluminense e Botafogo é o **Clássico-vovô**, e assim por diante... Ah, existe também a "pelada"... desculpem, o clássico da bola de meia dos morros, o **Ne-Ca**. Vocês sabem o que é? É o jogo do time do Nestor contra o time do Zé Carioca, ora!



O FUTEBOL É UMA GUERRA!

Ao microfone da Rádio Patópolis, o "comentarista" Peninha falava sobre mais uma derrota do Brejeiros da Tijuca F. C., o time de Zé Carioca e Nestor:

— Torcida amiga, hoje o Brejeiros da Tijuca perdeu a partida porque usou a tática errada!

Nestor, que estava ouvindo a transmissão do vestiário, ficou louco da vida e quase deu um tremendo soco em seu radinho de pilha.

— Calma, Nestor — pediu Zé Carioca, segurando-o com uma mão e com a outra colocando o radinho a salvo, longe de Nestor.

— Calma, o quê! — continuou Nestor. — Esse Peninha não sabe de nada. Erro de tática... Bolas!

— Mas foi isso mesmo — falou o Zé.

— Imagine... Nosso time não tem nenhum jogador com esse nome...

— Não, não temos — concordou Zé Carioca, já fazendo força para não rir. — Acontece que "tática" é outra coisa.

Dando uma de professor, Zé Carioca resolveu explicar o que era a tal de tática. Não foi tarefa muito fácil, mas Nestor acabou compreendendo tudo.

Tática, na verdade, é um jeito de enfrentar o adversário. E isso vale tanto para uma batalha como para o jogo de futebol.

Numa batalha, o general que mandar **todos** os seus soldados atacarem o inimigo ao mesmo tempo corre o risco de ver seu exército inteiramente dizimado.

No futebol, o técnico que mandar seu time **inteiro** atacar — do goleiro ao pontaesquerda —, sem dúvida alguma, vai acabar perdendo o jogo de goleada.

Tanto num caso como no outro, a explicação para a derrota é muito simples: indo com **tudo**, o general e o técnico vão deixar a defesa totalmente desguarnecida. Ou seja: não terão como resistir a um contra-ataque. O melhor será investir com alguns soldados, deixando uma parte da tropa na retaguarda.

Só atacar, porém, não é o suficiente. É preciso saber **quando, como e onde** atacar. A isso se chama de tática.

Tanto na guerra como no futebol, costuma ser muito eficiente a tática de se atacar de surpresa, com nossas melhores armas (ou jogadores) e — o que é fundamental — atacar exatamente no ponto fraco do inimigo.

— Aliás, Nestor, foi o que o nosso adversário de hoje fez — comentou Zé Carioca, maliciosamente.

— Como?! — respondeu Nestor espantado.

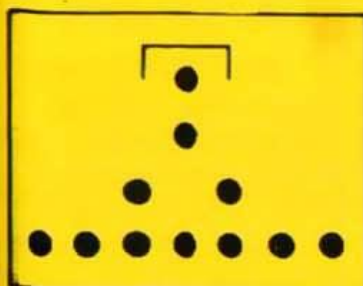
— Depois eu conto — des-
conversou Zé Carioca. E con-
tinuou sua aula.

— No início do futebol —

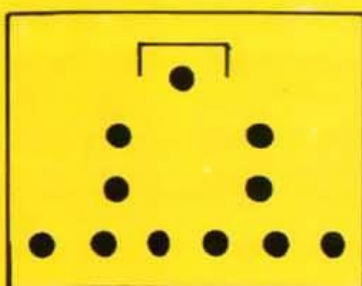
ele ensinou —, não havia tática alguma. Todos os 11 jogadores corriam atrás da bola, onde quer que ela estivesse. Os jogadores só queriam saber de marcar gol. Era mais ou menos como acontece nas “peladas” de rua.

Até que no fim do século
passado os times ingleses

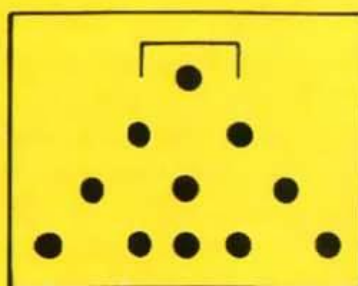
EVOLUÇÃO DOS ESQUEMAS TÁTICOS



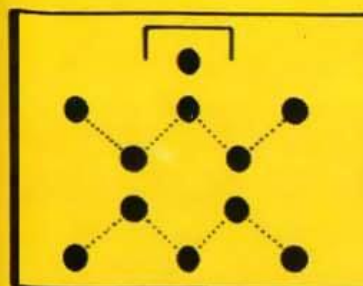
No início era um tal de
todo mundo atacar. Atrás
ficavam apenas o goleiro,
um beque e dois médios.



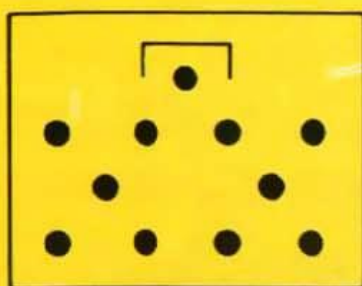
A formação escocesa de
1870 era mais equilibra-
da: dois beques e dois
médios; no ataque, seis.



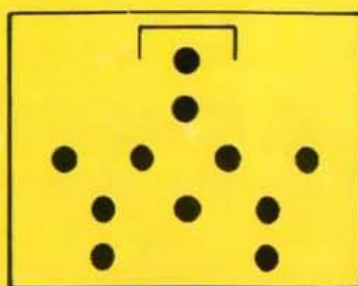
O sistema clássico, intro-
duzido em 1880. Os no-
mes dados às posições fi-
caram até recentemente.



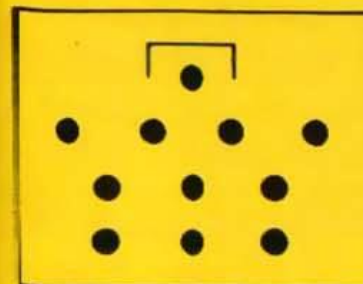
O WM inglês recuou o
centro-médio para o mio-
lo da zaga e os dois meias
para o meio-campo.



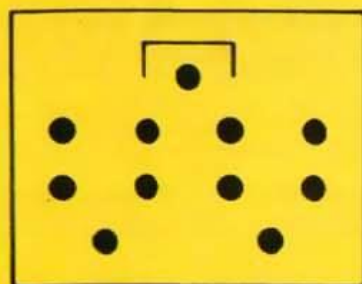
O 4-2-4, esquema popula-
rizado pelo Brasil na Co-
pa de 1958, que na práti-
ca já tendia para o 4-3-3.



O catenaccio italiano,
com um homem na sobra,
atrás da linha de zaguei-
ros (o líbero).



O 4-3-3: defesa com qua-
tro zagueiros em linha,
três homens no meio-
campo e três na frente.



O 4-4-2, formação de
acentuado cunho defensi-
vo, tática de times que jo-
gam fechados na defesa.



descobriram que, para se jogar bem o futebol, era preciso adotar um esquema ou um método. Enfim, uma tática.

Organizaram então um modo de dispor os jogadores em campo que mais tarde se tornaria clássico: o goleiro lá atrás, claro; dois zagueiros, para defender; três médios, para armar as jogadas; e cinco atacantes, para atacar, é lógico. Daí seu nome: 2-3-5 (dois zagueiros, três médios, cinco atacantes).

O 2-3-5 evoluiu, lá por 1930, para o WM. Os jogadores se colocavam numa formação que lembrava essas duas letras, uma sobre a outra. Na zaga, três beques; na intermediária, dois médios e dois meias; na frente, três atacantes. Todos os outros esquemas que apareceram mais tarde se derivaram do WM: o 4-2-4 (por sinal, essa tática foi muito popularizada pela Seleção Brasileira que ganhou a Copa do Mundo de 1958),



o 4-3-3, o 4-4-2, entre outros.

Enquanto isso, as equipes mais fracas, que não podiam enfrentar as mais fortes de igual para igual, para não apenhar feio, inventaram uma outra tática, que chamaram de **retranca**.

Em sua forma tradicional, um **libero** (livre, em italiano) fica atrás dos zagueiros, para reforçar ainda mais a defesa.

Com as retrancas, infelizmente, o futebol perdeu muito em beleza. E, em conse-

qüência, obrigou os técnicos a usarem de inteligência para furá-las. Como, por exemplo, mandar seu melhor atacante jogar pelo lado do "perna-de-pau" do adversário.

— Por sinal, foi justamente o que eles fizeram hoje, Nestor — concluiu Zé Carioca. — Marcaram todos os gols em cima de você! Entendeu agora o que o Peninha queria dizer quando falou que nós perdemos esse jogo porque adotamos uma tática errada?



HÚNGAROS, OS MAGOS DA BOLA

Há quem pense que a habilidade, a malícia, a técnica e os dribles desconcertantes são virtudes exclusivas dos jogadores brasileiros. Não são, não. Existe um país da Europa em que sempre se jogou esse futebol bonito que todos nós admiramos.

É a Hungria. Como eles têm uma população bem menor do que a nossa (10 milhões e 700 mil. A nossa é 12 vezes maior), seus craques se renovam com menor rapidez.

Entre eles, no passado, figuraram alguns dos grandes

nomes da história do futebol: Puskas, Kocsis, Hidegkuti, Czibor, Bozsik e vários outros.

Na sua trajetória de sucessos, os magiares — como também são conhecidos esses magos da bola — venceram três vezes o torneio de futebol das Olimpíadas (1952, 1964 e 1968) e foram duas vezes vice-campeões do mundo (1938 e 1954). Em 1954, perderam o título por uma fatalidade. Embora melhores do que os alemães, foram derrotados por eles na final por 3 x 2.



ELES PARARAM ANTES DO TEMPO

Os torcedores do futebol ficam muito tristes quando os craques que mais admiram são obrigados a parar de jogar antes do tempo, como foi o caso do jogador francês Fontaine.

Verdadeiro ídolo em seu país, Fontaine fez 13 gols na Copa do Mundo de 58, tornando-se desde então o maior artilheiro da história dos campeonatos mundiais. Dois anos depois, num jogo do Campeonato Francês, sofreu fratura da rótula e nunca mais jogou.

Banks, goleiro da Inglaterra que era considerado um dos melhores do mundo, não

teve melhor sorte. Ficou cego de um olho num acidente automobilístico e por isso precisou encerrar a sua carreira prematuramente.

No Brasil, o caso mais lamentável foi o do grande Tostão — um dos heróis da inesquecível campanha do tricampeonato, em 1970, no México. Passados menos de três anos, ele voltou a sentir um velho problema na vista. Foi submetido a exames nos Estados Unidos, se viu forçado a se afastar definitivamente dos estádios. Em caso contrário, Tostão acabaria perdendo totalmente a visão.



AS FRASES DE GENTIL

Num jogo, um de seus jogadores teimava em levantar a bola, que era sempre dominada pelo adversário. Megafone na mão, ele gritou para o jogador:

— Fulano, de que é feita a bola?

— De couro! — respondeu ele.

— E de onde vem o couro?

— Da vaca!

— E a vaca, de que gosta mais?

— De grama!

— Então, meu filho, bota a bola na grama: rasteirinha, rasteirinha...

Esse era Gentil Cardoso, nascido no Recife em 1901 e que entrou para a história do futebol brasileiro como técnico e... autor de frases. Em tudo o que fez deixou a marca do seu espírito. Certa vez, ele saiu com esta: "Quem se desloca recebe; quem pede (a bola) tem preferência."

No dia em que foi campeão carioca pelo Vasco, em 1952, Gentil afirmou: "Estou com o povo. E quem está com o povo não perde o poder". Pois o clube o dispensou, no vestiário, alegando que ele falava demais...

PERDEMOS, É VERDADE!
MAS PARA O PRÓXIMO
JOGO JÁ BOLEI UMA
TÁTICA GENIAL!

ELE SEMPRE USA
ESSA FRASE!



1962: A SELEÇÃO DO BI

Se em 1958 todos duvidavam da Seleção Brasileira, quatro anos depois, ao embarcarmos para o Chile, onde se realizaria a Copa de 1962, não passava pela cabeça de ninguém que nós perderíamos o bicampeonato.

E, de fato, conquistamos nosso segundo título mundial. Dessa vez, o técnico era Aimoré Moreira, que trocou o zagueiro Belline por Mauro e se viu obrigado a colocar Amarildo no lugar de Pelé, que se contundiu logo no segundo jogo. Os demais eram

os mesmos titulares da Suécia, apenas um pouco mais velhos.

Nossa campanha: México (2x0), Tchecoslováquia (0x0), Espanha (2 x 1), Inglaterra (3 x 1), Chile (4 x 2) e, na final, de novo Tchecoslováquia (3 x1).

Com a ausência de Pelé, a grande figura da Seleção — e de toda a Copa — acabaria sendo o endiabrado ponta Mané Garrincha, que entortou os adversários, dando-lhes dribles maravilhosos e inesquecíveis.



ÍNDICE

ESCOTEIROS EM AÇÃO



Medindo com os olhos	8
O judô e seus graus.....	9
Todos os meses na mão	10
Escova e carinho	11
Escolha o seu algarismo	12
As famílias do céu.....	14
Estrelas cadentes	16
Medindo com o sol	18
Não pegue um coelho pela orelha	20

VIVA A NATUREZA!



Sua flor, sua alma.....	22
Pegadas em caixa	22
Flores ao forno.....	24
Para o Mar dos Sargaços.....	25
Marujos a postos!	26
Pau-ferro.....	27
Chorão	28

HORA DO LANCHE



A comidade na Idade Média	30
Por que "sanduíche"?	32
Sanduíche misto gigante	33
Sanduíche quente de salame e ovos	33
O sorvete da Madame Min.....	35
Sorvete de creme.....	35
Quadrinhos de chocolate.....	36
Bolo de banana e castanha de caju	36

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



A flor indiscreta	38
Invisível, mas... palpável!	39
Cortando sem cortar	40
As aparições misteriosas	42
Quatro vezes quatro	42
O comprador de aves	44

ÍNDICE

INVENTOS & INVENTORES



O aerodeslizador	45
O submarino	48
O olho do submarino	49
Faça você mesmo — Um periscópio	50
"Pardais" de verdade — Leonardo da Vinci ...	52

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



O desaparecimento de Pompéia	54
A primeira aventura marítima	55
A Atlântida — realidade ou lenda?	56
Mocinhos e bandidos, xerifes e índios	58
Grandes aventureiros — Zorro	61
Vamos brincar de detetive?	62
Espiões famosos — Leamas e Farguhar	64

O DINHEIRO DA MESADA



A pedra filosofal	66
Uma deusa de ouro maciço	67
"Fechado para balanço"	68
Transporte e proteção de dinheiro	69
O ouro de Pinheiro Tavares	70
Coisas de valor e valor das coisas	72

FIQUE LIGADO!



Imprensa amarela	74
Fotografando o fundo do mar	76
Como se faz um jornal escolar	77
O jornaleiro, um madrugador	79
A televisão entra em campo	80
Departamentos das redes de TV	82
Em busca de notícias	83
A mini-estação de TV	84

FEITIÇOS & FEITICEIROS



As múmias	86
Ambrosia, o alimento dos deuses	87
O navio-fantasma	88

SORTE & SUPERSTIÇÃO



O clube contra a superstição	92
Caprichos do acaso	94
A credence no turfe	95
Sorte de quem encontrar: onde estão esses tesouros? — O tesouro dos hebreus e A corrente de Cuzco	96
O tesouro do rei zulu e O tesouro de Yarkand	97
A caverna de Ali Paxá	98
Presentes para dar sorte	98

O IMPORTANTE É COMPETIR



Antuérpia, 1920 — VII Jogos Olímpicos	100
Os anéis que dão bandeira	101
Nossas primeiras medalhas	102
Esportes olímpicos — Handebol	103
Esportes olímpicos — latismo	106

BOLA NA REDE!



Gol do meio da rua	110
Os velhinhos bons de bola	111
Friedenreich, "El Tigre"	112
Esses nomes esquisitos	113
O futebol é uma guerra!	114
Húngaros, os magos da bola	118
Eles pararam antes do tempo	119
As frases de Gentil	120
1962: a Seleção do Bi	121



